







"素描,要在一开始的时候就做好决定。

(森田)

要把什么东西画成什么样子呢? 虽然在绘画中常有很多需要去探索的问题, 但归根究底 就是要自己决定。 "把这个东西画成这个样子。" 无论是头身比例的考虑还是绘画构图的平衡 都是由此而生。

而绘画中的素描草图, 就是从最初决定的基点 到最后完成作品必须要走的一条路。



目录

第13	量 从头身素描的绘画现场开始	5	第3章	在漫画中发挥作用	
	的原点是头身的变形	6		的变形表现	111
Q版人物用可爱头身		8	描画人物动作的三个要素		112
J.	成熟人物用酷酷头身	9	基本	动作的描绘方法	114
从绘画现场开始		12	运动造型的漫画变形表现		120
描绘身着体操服的人物…2头身		12	五个基本造型的变形表现		120
į	描绘身着短裙的人物…2.5头身	16	跑动]的五个造型	121
1	描绘健壮的人物…2.5头身	20	跳趵	的五个造型	123
4	描绘身着学校游泳衣的人物…3.5头身	22	落地	的五个造型	124
描绘身着水手服的人物…4头身		24	小动作的变形表现		126
5头身习作素描		26	感情的变形表现		132
描绘身着长袖运动衫和牛仔裤的人物…5头身		27	面部阴影所体现出的夸张表现		146
	描绘执剑人物…5头身	30	表现	即影是体现立体感的基础	146
	描绘跑动中的人物…6头身	34	通过	世面部阴影来强调表情	147
	尝试将6头身改为2.5头身	36			
何谓	头身与绘画	38			
提高绘画技巧的三个重点		43	第4章	人物设计与色彩设计	151
			人物设计	計就是塑造人物	152
			尝证	代设计出一个家庭吧	152
第2章 头身素描绘画的基础		47	人物设定和造型设计		156
头身和比例		48	变化到Q版人物的安排		160
	成熟人物类型 8.5~5头身	48	森田和明	月的成熟人物绘画实践	162
	Q版人物类型 4~2头身	54	尝证		169
Q版人物的头身绘画是头身素描绘画的基础		60	封面图的着色方法		171
	何谓Q版人物的头身	61	潮田弘司	产的彩色铅笔绘画实践	175
	面部的描画方法…草图和变形	64	特殊人物	物塑造实例…兽女	180
	全身的描画方法…草图和变形	66			
	衣服的描画方法	78			
达芬奇比例		90			
仰视和俯视的头身素描绘画		92			
	仰视的构图	92			
	俯视的构图	93			
	仰视和俯视的面部	94			
	仰视和俯视的绘画实践	96			

第1章

从头身素描的 绘画现场开始



通过对人物的头身比例构成进行划分,就可以表现出与各种作品中或者舞台中相呼应的人物。

表现不同头身比人物的基础就在于漫画素描。

在本章,我们就来学习漫画素描中所涉及到的人物头身划分方法。

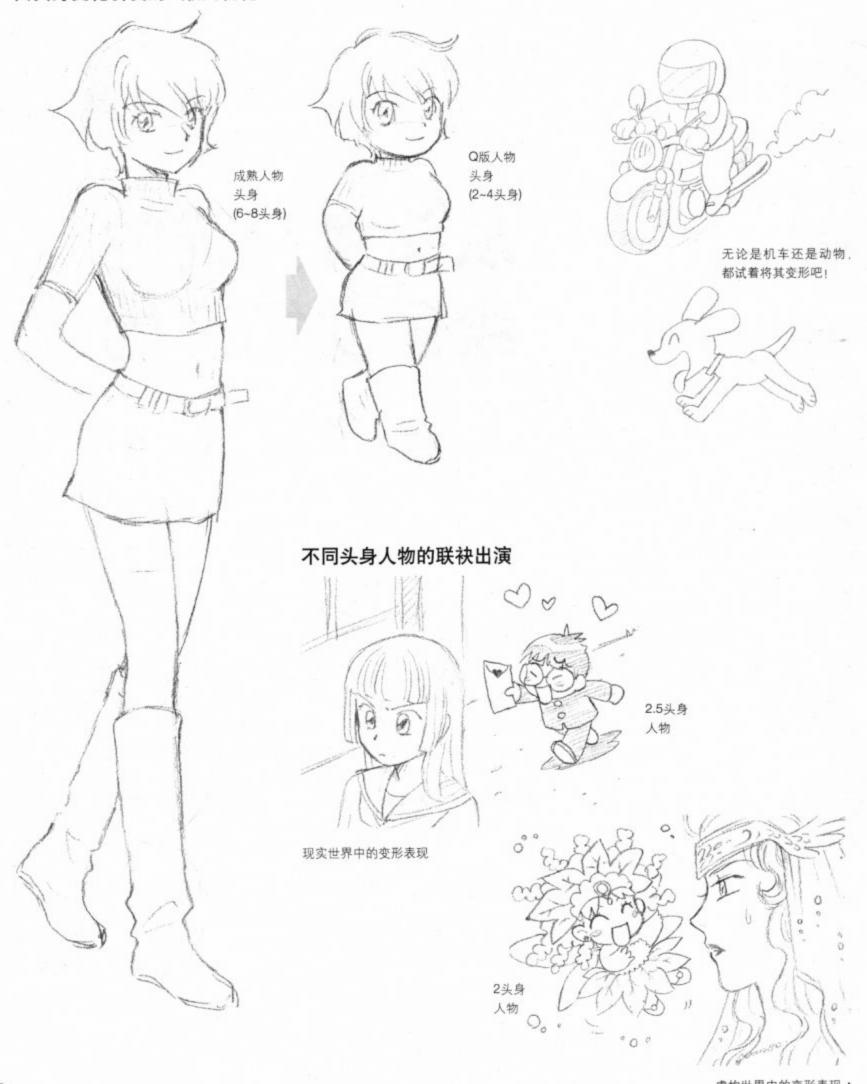
活跃在第一线的人物形象设计大师、动画导演森田和明先生将在本章登场。

漫画的原点是头身的变形

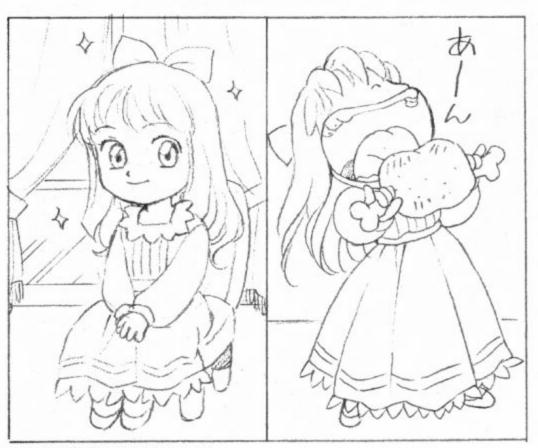
~头身比例变化就是人物的变形~

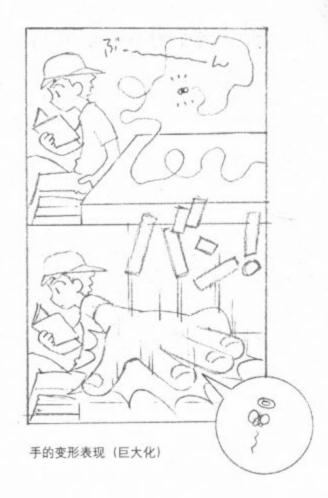
下面列举了几个在现实生活中不可能存在的事物、人物动作 和场景。快乐的漫画空间的全部内容就存在于头身概念的变 形表现中。

由头身变化引发的Q版人物化



各种变形表现的方法





面部的变形表现 (嘴的变形+巨大化)



拟人化变形表现



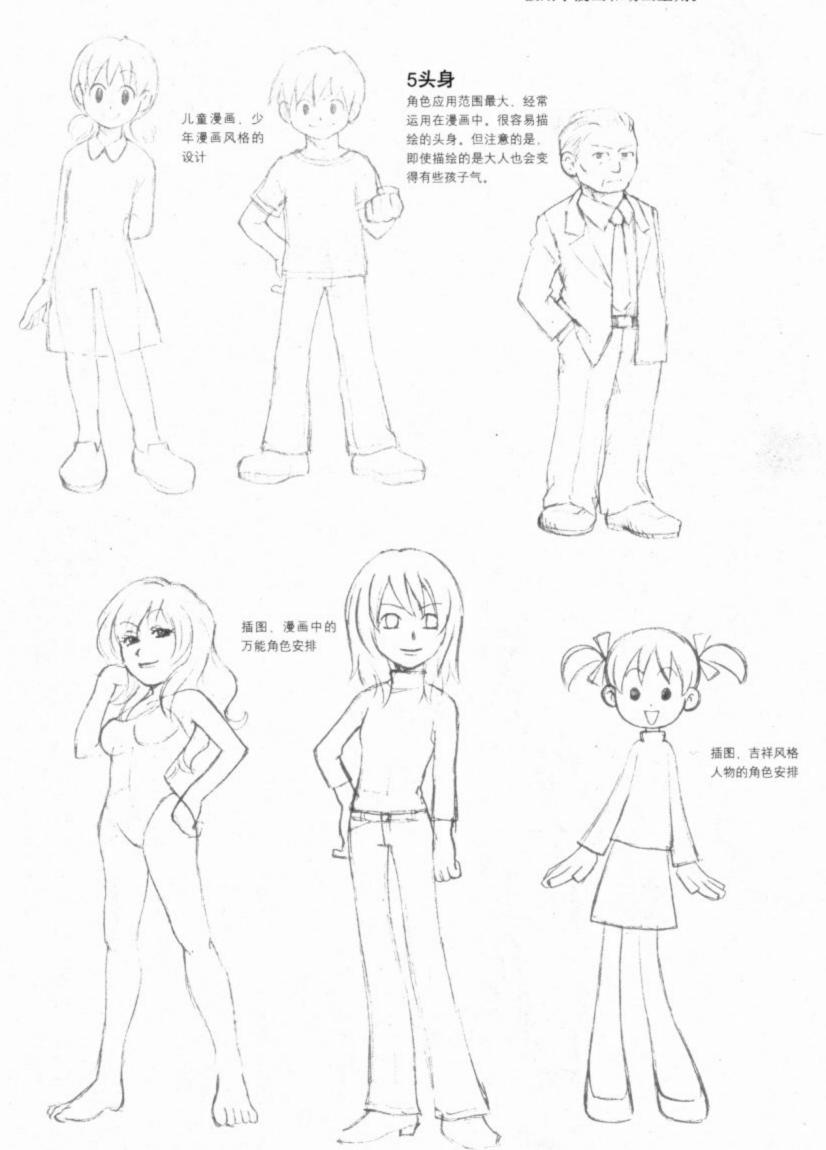


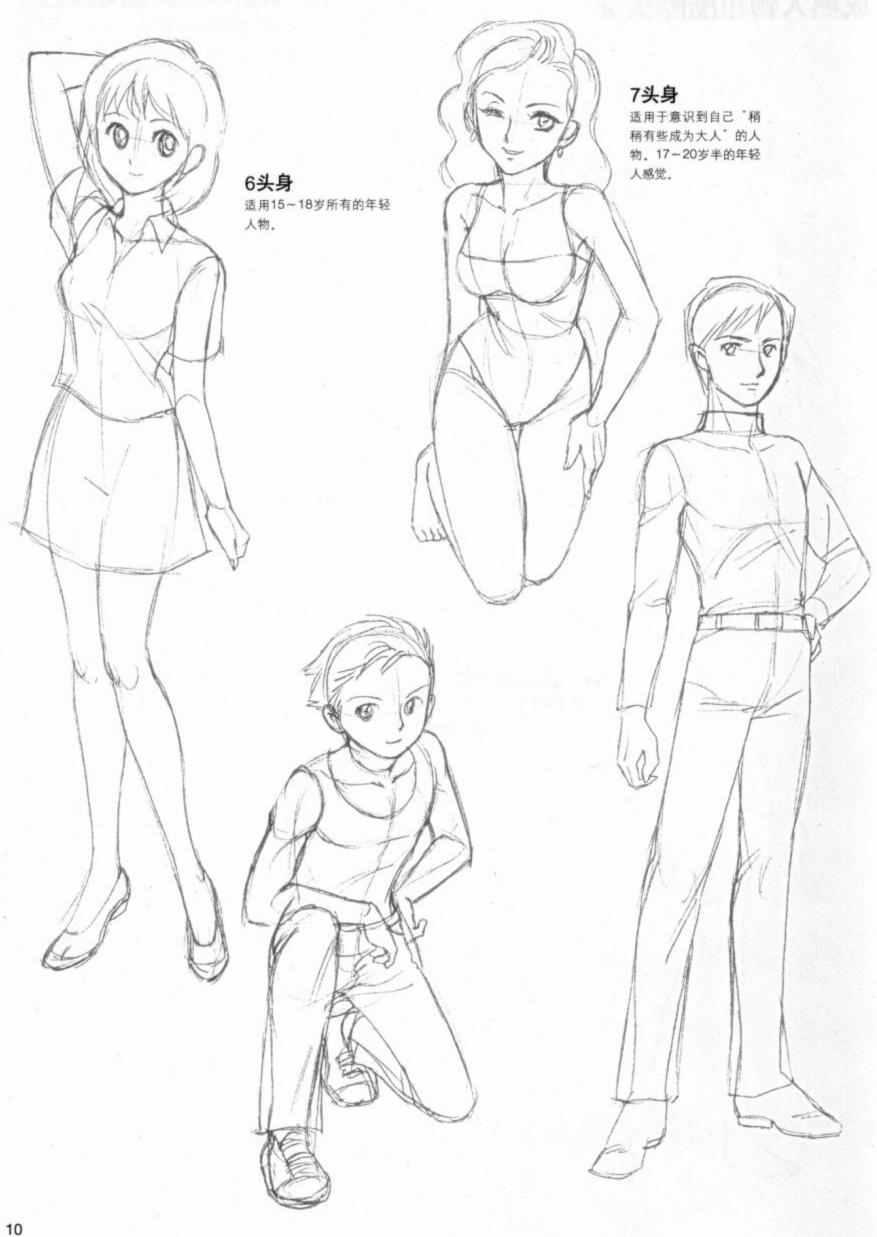
幻想与神话世界中的变形表现



成熟人物用酷酷头身

成熟人物的头和身体的对比和比例采用了 实际或理想化人物的比例。这种比例经常 被用于漫画和动画主角。





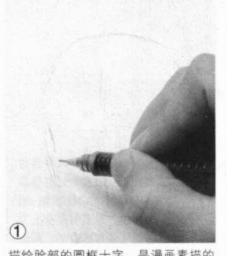




我们来看一下描绘Q版人物以及其他各种头身比例人物的过 程吧。绘画的顺序基本都是一样的。

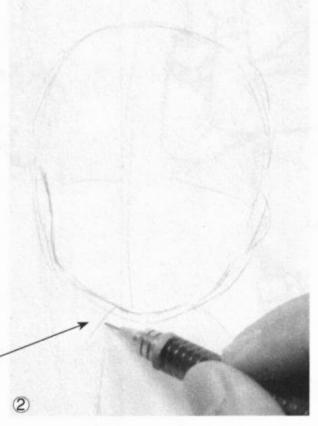
描绘身着体操服的人物…2头身

1.圆框十字和颈部(肩宽)



描绘脸部的圆框十字。是漫画素描的 基础和开始。

决定肩膀宽度. 这是决定人物头 身的关键部分。



●绘画顺序●

- 1.画出脸部的圆框与十字,决定肩膀宽度。
- 2.画出全身的轮廓,描绘出面部的细节轮廓。
- 3.描粗线条并进行线条的调整。
 - 3-1…调整身体的主体部分
 - 3-2…调整面部的主体部分
 - 3-3…对整体进行细致调整
 - 3-4…调整和完成脸部和细节部分



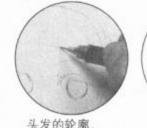
一开始就决定好人物感觉再开始描 画 (决定后再描画)。

2.全身和脸部轮廓



1 描绘全身的轮廓。用细线将人物造型的感 觉表现出来。

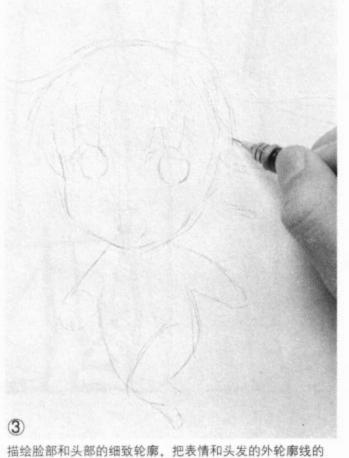




头发的轮廓。



同时把头发描绘 出来.



感觉也简单的画出来.

3.描粗并进行线条的调整

3-1…身体



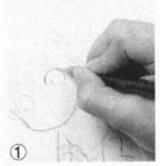




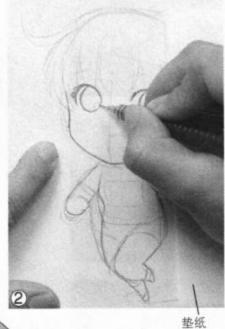


将四肢画清晰的同时,把能够体现体操服感觉的号牌的轮 廓也画出来。

3-2…脸部

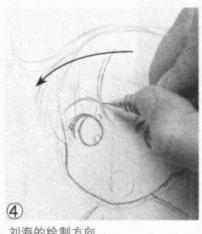


大体上将脸部轮廓画清楚 之后决定眼睛的形状。



在手出汗的时候, 手下垫上纸再进行

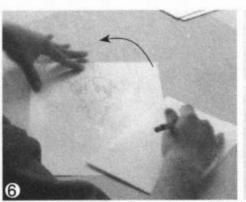




刘海的绘制方向。



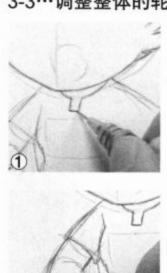
最后再画出发际线。

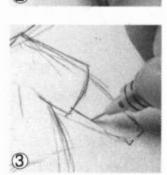


想要画平滑曲线的时候,可以将图纸转到合适的方向再进 行绘画。



3-3…调整整体的轮廓线







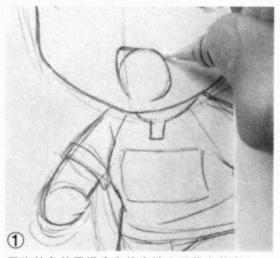


廓线都调整好的话, 就把发丝也画出来。

因为马尾辫要用长 而平滑的曲线,所 以一定要有一种完 成作品时的紧张感 来细致地进行调整。



3-4…调整完成细节部分和脸部



因为转角的平滑度会使表情出现很大的变 化, 所以嘴巴的轮廓线一定要细致而稳重 的描画。



画出黑眼球中瞳孔和反光部分的轮廓线。



用斜线表现出黑眼球中颜色的深浅。





两颊上的小点点就是最后的步骤了。



注意整体画面的平衡,线条要有强弱对比。



试着画上短裙

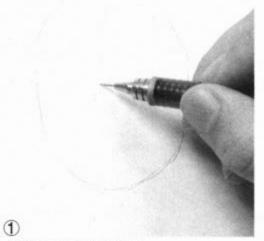


描画短裙的例子。挡上透明纸进行绘画。虽然是2头身,但也是完全按照身体素描进行描绘的,所以即使换上其他衣服也会相当的合身。



描绘身着短裙的人物…2.5头身

1.圆框十字和颈部(肩宽))



用圆框来勾画出面部轮廓。



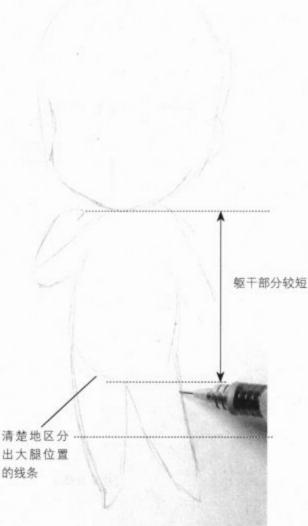
为了能让脸部感觉更加清晰,先简单的描绘轮



Q版人物不用画颈部,直接从肩膀的线条开始 勾画。

2.全身和脸部的轮廓

3.描粗并进行线条的调整



3头身的人物, 头和躯干部分基本上是一样的长 度。2.5头身的情况下躯干要略微画短,所以要 将躯干部分画得比头部短一些。因为腿的长短也 决定着人物是否可爱,所以确定腿的位置是一个 关键。



完成了全身的轮廓线以后,进行脸部的勾画。 把身体的轮廓线清晰的勾画出来。



进行细致勾画。



衣服的描画



完成身体部分的绘画后进行衣服 的描绘。如果描画出内裤并将腿 部轮廓清晰地画出来的话,那么 整体的平衡就很容易掌握了。



画出腰带位置的线条。描绘衣服时掌握平衡的

要点,就是腰带位置的线条。

短裙的皮带和拉链, 都是以腰带位置的线 条为基准。



短裙的外轮廓线与腿部分开,扩展成梯形。裙子 下摆用柔和平滑的线条表现,这样就会呈现出立 体感。

眼睛的描画



勾画眼睛细节,完成脸部。

马尾辫的描画



全身整体完成一遍后再进行勾 画,首先用细线勾画外轮廓线。







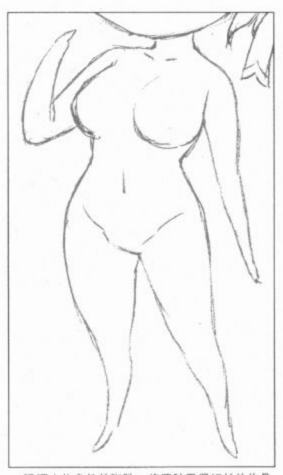


注意画面平衡的同时用细线不断勾画,外轮廓线经过 2~3次的勾画渐渐加深,再用粗实线勾画。





保持脸部不变而进行身体变化的效果…



强调人物身体的张弛,将四肢画得细长的作品。





3头身人物

描绘健壮的人物…2.5头身

(1.圆框十字和颈部(肩宽))

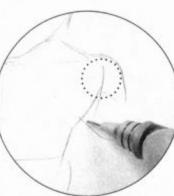


脸部下面直接画出躯干、肩膀部分。

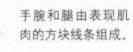
(2.全身和脸部轮廓)



 简单勾画出健壮胸 部肌肉感觉的线条。



(2) 注意肩关节圆形的 感觉,勾画出肩膀 衔接的部分。

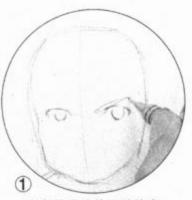




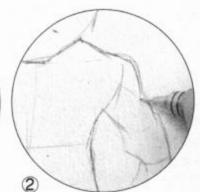
3.描粗并进行线条的调整



由肌肉组成的人体呈现方块 状,这是健壮人物身体轮廓 的特征。



决定了眼睛的细致轮廓 后,勾画眉毛。



反复描绘出外轮廓线。

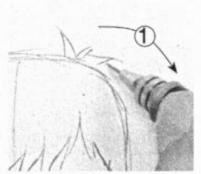


③ 在不想过于强调胸部的肌肉,想让图片单纯化一些的时候,可以用柔和的曲线进行表现。



调整整体的外轮廓线。

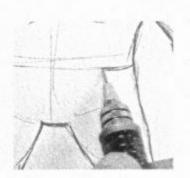
描画头发和细致部分



决定好发旋的位置后再进行描画。



沿着头部轮廓描绘头发。





腰部和脚踝部分都是从上到 下进行绘画。

最后调整





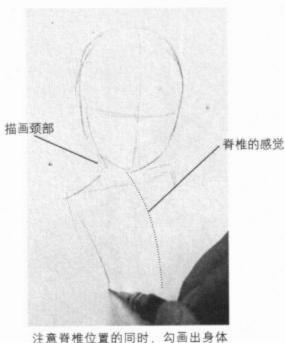


将脸部描画清楚后进行最后 收尾并完成。



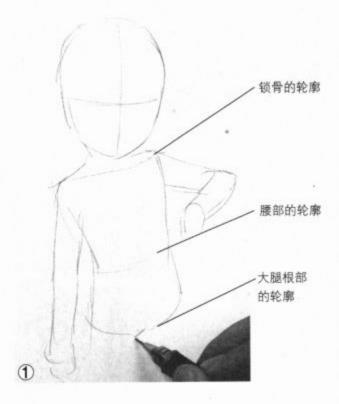
描绘身着学校游泳衣的人物…3.5头身

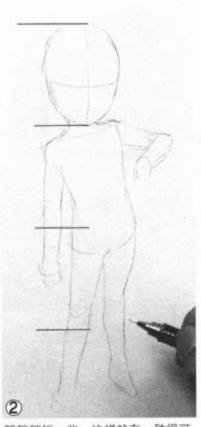
1.圆框十字和颈部(肩宽)



注意脊椎位置的同时, 勾画出身体 轮廓。

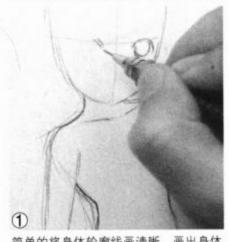
2.全身的轮廓



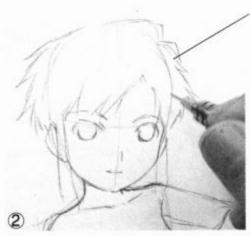


腿稍稍短一些。这样就有一种很可 爱的感觉。

3.面部细致轮廓~调整线条



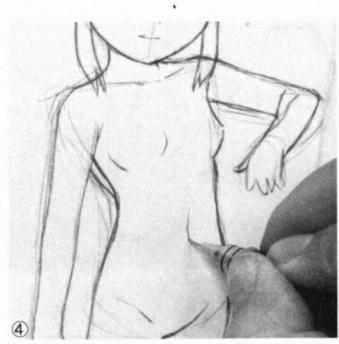
简单的将身体轮廓线画清晰,画出身体 形状的感觉后,再来勾画面部五官。



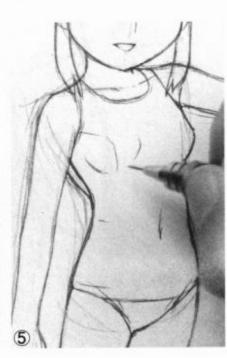
确定头部细致轮廓 的同时将头发的立 体感描画出来。



躯干,五官,脸部轮廓,按照这个顺 序一点点地勾画成型。

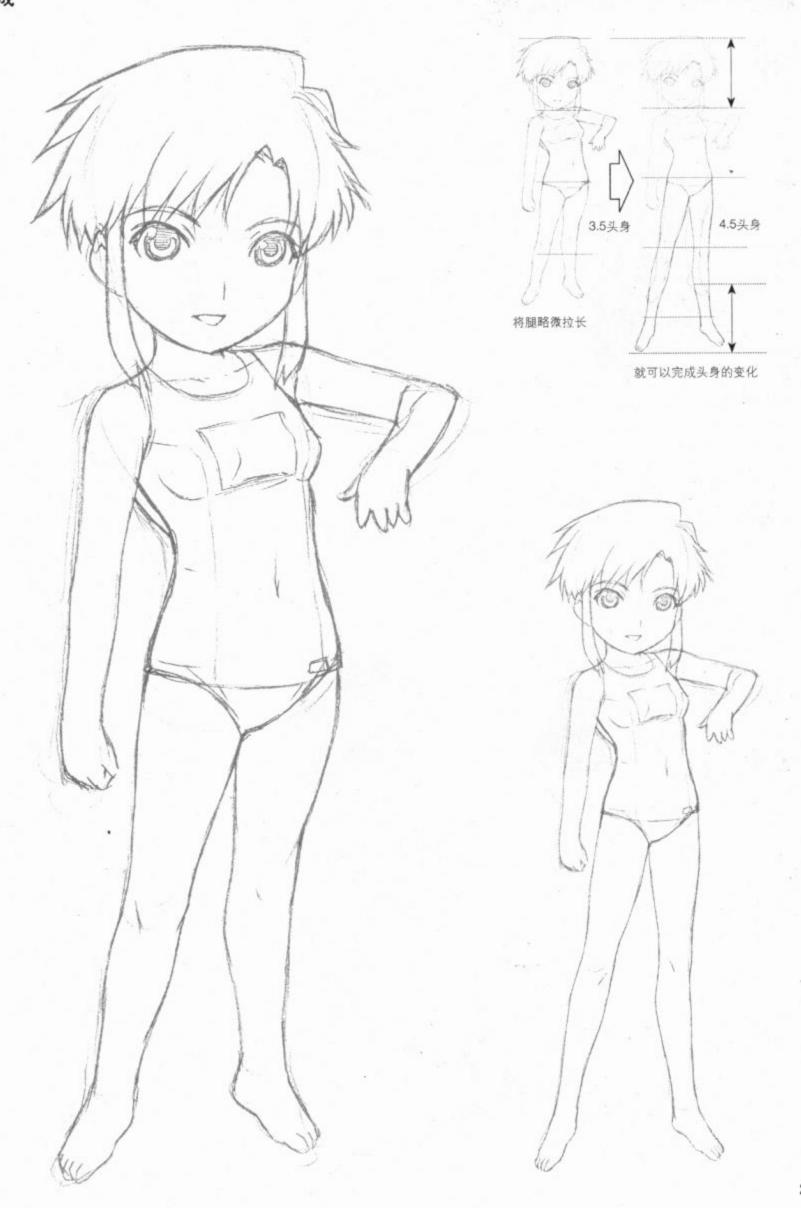


勾画胸部和腹部的线条、完成裸体人物草图。



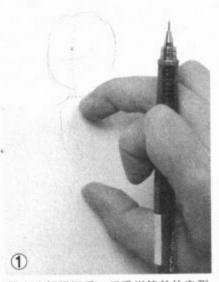
6 描画泳装线条和细致部分,想要衣服 和身体轮廓线完全贴合,裸体人物草

描画泳装线条和细致部分。想要衣服 和身体轮廓线完全贴合,裸体人物草 图是相当重要的。因为要通过胸部和 大腿根的泳装线条来体现出身体的立 体感。



描绘身着水手服的人物…4头身

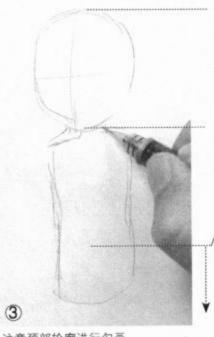
1.圆框十字和颈部(肩宽)



画出头部圆框后, 用手指简单的来测 量一下腰部和腿部位置是很有效的。



勾画出躯干部分的轮廓。

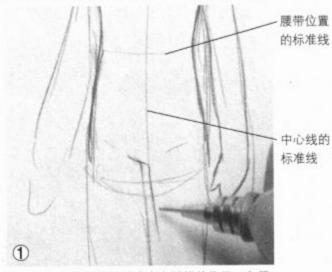


注意颈部轮廓进行勾画。

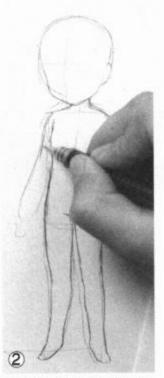
4头身人物腿部的基本位 置。从轮廓上来看,可 以看出躯干部分稍稍画 得长了一些。

腿部如果在这个位置以下的话. 就会有身长腿短的感觉。在这个 位置以上的话,就会显得腿长。

2.全身和面部的轮廓…调整线条



在调整躯干线条的同时确定大腿根的位置,勾画 腿部。画出躯干部分的中心标准线。



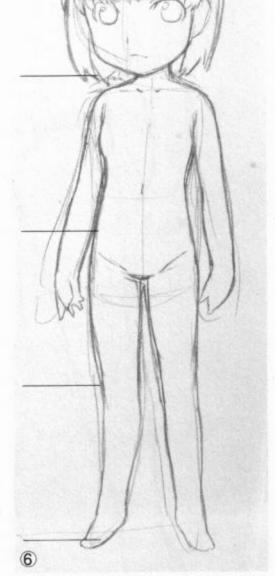
进行形状的调整。



勾画眼睛, 鼻子和眉毛。







全身的轮廓线基本上完成了一遍勾画。在描画 衣服之前,把这个状态的人物身体描绘好,是 将衣服画好的前提条件。

3.描绘衣服



在身体中心线 的标准线上。

身体的中心线 的轮廓线

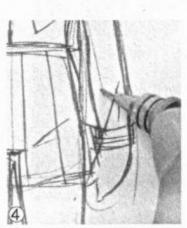


勾画出袖子, 画出衣服的细致轮 廓。如果把水手服这类的衣服腰 带位置画低的话, 人物就会有成 熟的感觉。



画出丝巾, 上半身衣服的 描绘基本上就完成了。因 为衣服是罩在身体外面的. 所以沿着身体外轮廓线描 绘的同时, 让衣服稍稍的 离开身体一些。

画出短裙下摆的轮廓

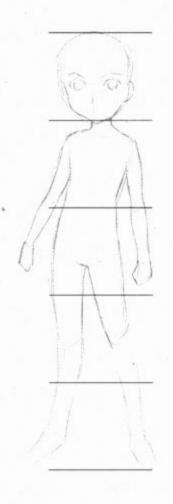


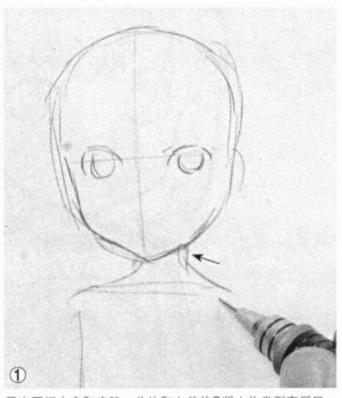
画完短裙的线条, 在袖子上画出 衣服褶皱,完成作品。



5 头身习作素描

颈部的刻画在头身表现中有着很重要的作用。刻画5头身人物的时候,人物身体平衡会有很大的变化,所以在决定人物形象感觉的时候即使是专业级的画家也需要大量的练习。这样的习作也对提高绘画水平有很重要的作用。

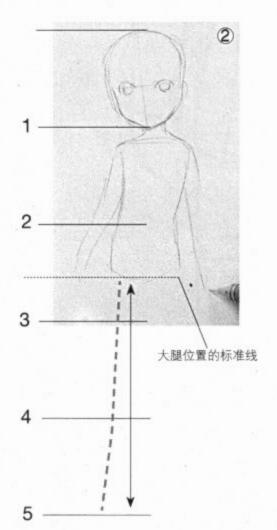




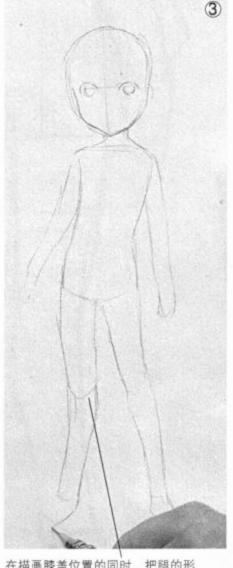
画出圆框十字和肩膀。此处和之前的Q版人物类型有所区别,需要勾画出细细的颈部。



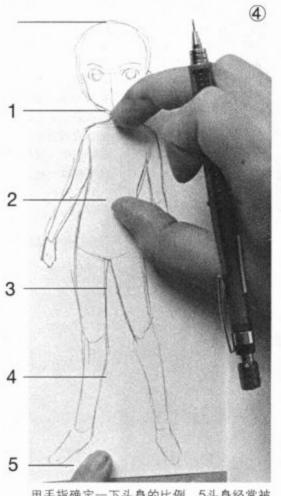
之前习作中的3头身人物类型。几乎看不到颈部。



大腿的位置在绘画中一般都在全身的中间位置,所以在描画5头身人物的时候,大腿的位置基本上以2.5头身为标准。在熟练掌握之后,基本上就可以自然的找到适合各种头身人物平衡比例的大腿位置了。



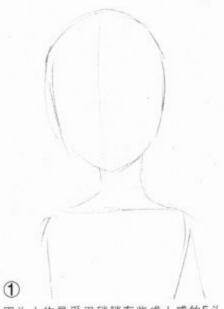
在描画膝盖位置的同时,把腿的形状也描画出来。



用手指确定一下头身的比例。5头身经常被运用在10岁左右的少男少女人物的表现上。

描绘身着长袖运动衫和牛仔裤的人物…5头身

1.圆框十字和颈部(肩宽)~全身的轮廓



因为人物是采用稍稍有些成人感的5头 身,所以要将脖子描画得略长些。



在描画身体有些弯曲的姿势时将脊椎 骨设定为S型进行描画。仔细稳重地 描画出身体轮廓。



在描画到大腿位置的时 候确认一下整个头身的 比例平衡。



整体造型轮廓基本完成。

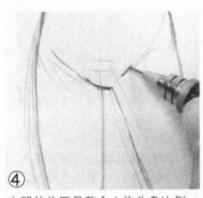
2.脸部的细致轮廓~调整线条



人物的感觉已经完全确定下来了。为了能 够使整体更加清晰。在描画脸部之前先勾 画好身体造型的外轮廓线,



勾画好头部 (脸部和头发) 的 细致轮廓.



大腿的位置是整个人物头身比例 平衡的关键。



将手指等细节部分的线条也调整 好,

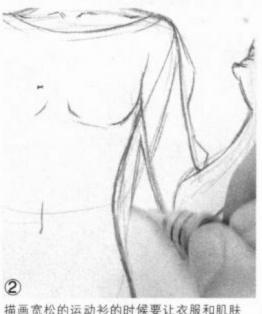


勾画瞳孔和胸部等细致部分,完成裸体人物草图。

3.描画服装



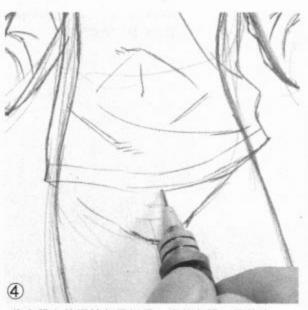
从上至下进行描画。先完成颈部周围的描绘。



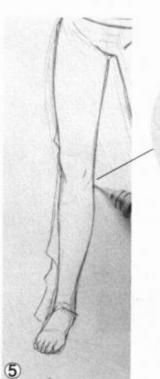
描画宽松的运动衫的时候要让衣服和肌肤 之间有些距离。叠加线条,一边调试外轮 廓线一边进行绘画。



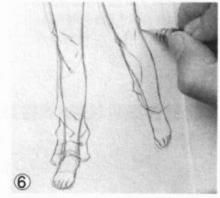
描绘衣服的时候同身体一样,要从基本"衣服的轮廓"开始描画。



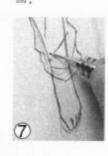
将衣服上的褶皱勾画好后,调整衣服下摆的边线。



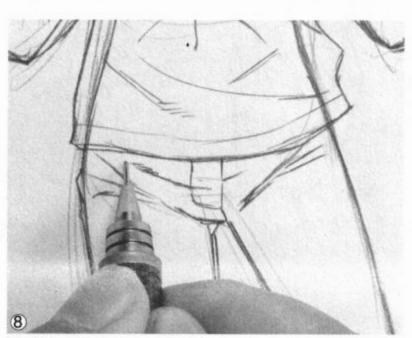
注意牛仔裤布料的厚 重感,仔细进行线条 的勾画。



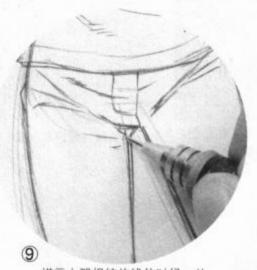
一条腿一条腿的进行外轮廓线的勾



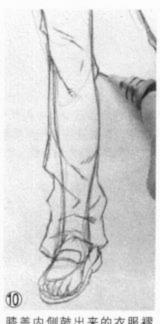
裤腿周围的衣服褶 皱在画好裤子的外 轮廓线后再进行描 画。



完成牛仔裤的褶皱部分。用斜线描画出的褶皱体现出牛仔裤的厚重感。



描画大腿根结构线的时候,从 臀部用厚重的线进行描画,就 能强调其立体感。



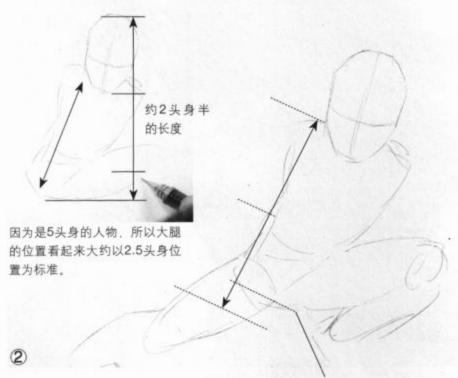
膝盖内侧鼓出来的衣服褶 皱,可以在最后检查的时候再进行适当的添加。



描绘执剑人物…5头身

1.圆框十字和身体轮廓





实际的人体描画要比2个头身的长度稍短一些。在 这样看不到颈部的视角下, 躯干通常要比站立姿 势描画得短一些。

2. 勾画手臂的轮廓



从画纸的右侧、人物的左臂开始描画。



掌握好身体造型的曲线,用和描画 左臂、肩膀一样的线条来描画右臂。

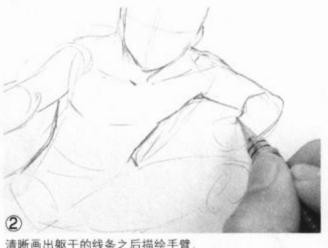
能够体现出身体体面 感的锁骨轮廓线。



3.调整全身的外轮廓线



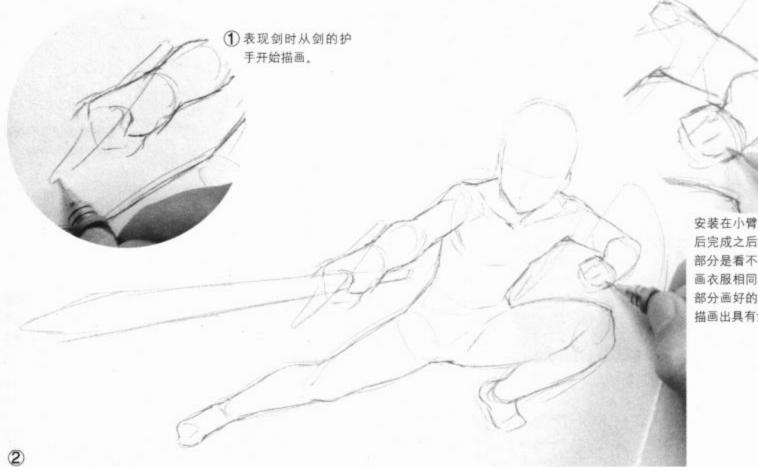
从以下颌为主体的头部开始,逐 渐往下调整身体线条。



清晰画出躯干的线条之后描绘手臂。



4.勾画剑和盾牌的细致轮廓



安装在小臂上的盾牌。在最 后完成之后可能手臂有很多 部分是看不到的。但是与描 画衣服相同,如果先把身体 部分画好的话,那么就能够 描画出具有说服力的作品了。

画好裸体人物草图,加入盾牌和剑等部件,就基本上完成了外轮廓线的描绘。

5.勾画脸部和头发



按照眼睛、眉毛、鼻子、嘴、头发的顺序进行描画。

6.勾画服装

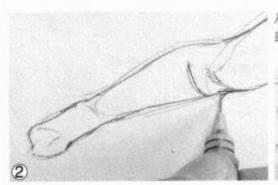


从肩膀开始描画胸部。这样就可以描画出轻便皮革防具的感觉了。

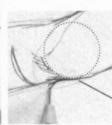
7. 勾画可替换部件



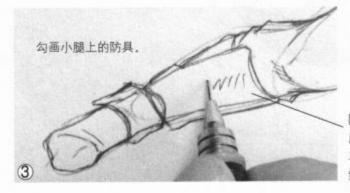
在腹部画出衣服褶皱。



从膝盖开始勾画腿 部。



注意膝盖关节的圆弧, 用斜线勾画阴影。



防护具要有一定的厚 度。用斜线表现出皮 革的质感。加大线与 线之间的间隔。



弯曲的膝盖部分用大斜线表现出一弯曲"的感觉。



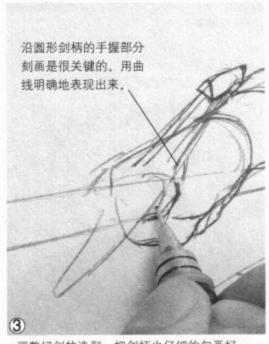
在腿的外侧表现防 以膝盖内侧为中心用曲线 护具的厚度。 加入大量的褶皱。

8.调整盾牌和剑的造型

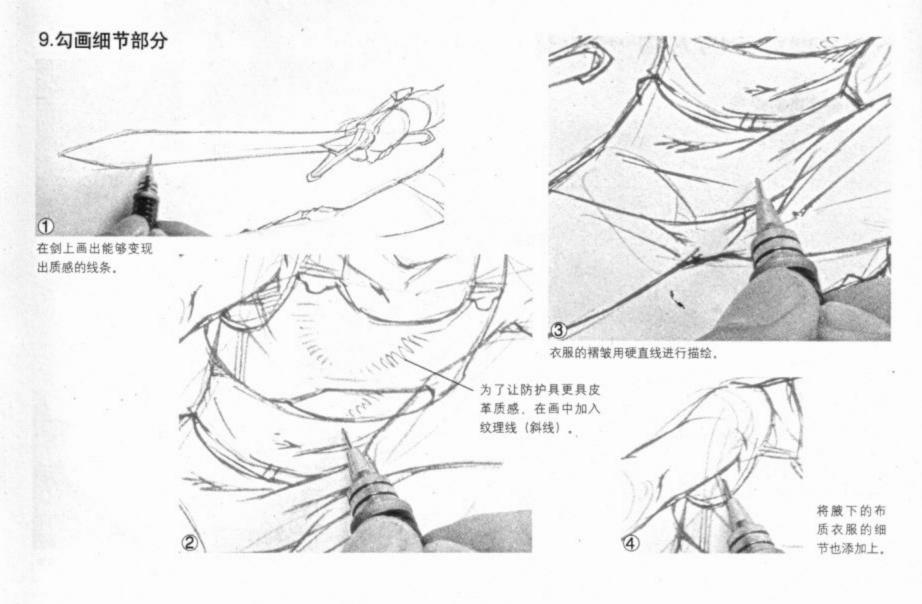


清晰描画出外轮廓线的同时决定盾牌形状。





调整好剑的造型、把剑柄也仔细的勾画好。





描绘跑动中的人物…6头身

1. 勾画全身的轮廓



从头部的圆框开始,决定出 全身的轮廓。



因为描画的是6头身 人物, 所以到大腿 位置基本上是3头身。

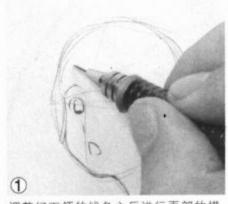


将轮廓基本描画一遍之后,再将线条描画清晰, 同时进行外轮廓线的调整.

要注意内侧大 腿的腿根部分。

3

2.勾画面部,再次调整线条



调整好下颌的线条之后进行面部的描 绘。



注意头发要有'跑动'的感觉。描画 出其方向性。



勾画手和手指的细 节部分。



最后描画头绳和甩动的长发。



3.描画衣服



画出衣服领子,描画衣袖。



将腰部的线描高清楚,勾画衣服褶皱。



腰部的线就是短裙裙 口的线。仔细的刻画 腰部结构曲线、就可 以体现出人物穿着衣 服的感觉了。



画出短裙下摆的边线。因为要表现出运动感,所以将边线描画成S状。



完成外轮廓线并表现出其内侧结构。



调整线条并完成。



尝试将6头身改为2.5头身

试把35页的6头身人物改为Q版人物





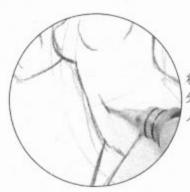




外形变小的脚, 在 角度上也要能够贴 合原画。



把面部五官基本描画好之后, 就进入到 外轮廓线调整的绘画步骤。



将肚脐之类的细节部 分也画好, 完成裸体 人物草图。

被称之为漫画原点的Q版人物,就是通过对普通人 物的变形而产生的。



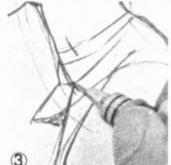
描画全身的线条。躯干描画得细小一些,但是要注意按照原画的特 征 (腰和腿的角度) 进行描画。





描画衣服的顺序也和描画6头身人物的时候一样。









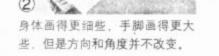
和原画相比线条的数量少了很多。

改画版作品





用细线描画,从需要改画的手臂开始。







不改变原画中鞋的样 式,只进行变形。

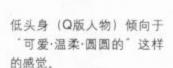
何谓头身与绘画

森田和明与林晃



在漫画和动画中,能够最直接体现其乐趣的要素之一,就是"人物"了。从面向孩子的儿童漫画到面向大人的漫画,甚至于政府的公报中,都活跃着各种各样头身比例的漫画人物。

关于人物和头身比例以及比例绘画的问题,我们来看一下"超级漫画素描家"森田和明与林晃之间的对话。



人物的感觉和头身

●用头身调剂心情

林 您可以说是从Q版人物到成熟人物,什 么样的人物都描绘过,但作画时一般 都是考虑着头身来进行绘画的吗?

森田 习作之类的都是想起来就画,所以几 乎不怎么考虑头身比例。平时大概都 是用6~7头身吧……

林 那Q版人物呢?

森田 在工作中,如果总是描绘同一种头身比的人物的话,总会有一种厌烦的感觉,所以就会以一种"吃点开胃菜"的感觉来画点东西。用头身,就可以调剂一下心情。

林 调剂心情是吗?

森田

就是因为,比如说,考虑着"酷型人物" 形象进行绘画的时候,头身会画高,画 矮小头身的人物,就会有一种可爱的、圆圆的、很温柔的感觉。

林 因头身比的不同,会有"完全不同氛 围的作品"……也就是说,从根本上 所包含的东西也不同了吧。

森田 没错。所以在工作中,就要对应着必须要描绘的人物找感觉,从一开始的时候就要决定好头身比再进行绘画。

●头身包含着面部

林 在这次的录影中曾听到过"头身中包含着面部……要有与头身相匹配的脸"这类的说法……

森田 嗯。我在绘画的时候呢,画好头,继 而描画脖子和躯干的长度,都要对应 着头身,在某种程度上已经是决定好 的了。实际上,在描画2头身人物的时 候,也不可能把脖子画长,把肩宽画 成和头部一样的大小。

林 那有没有要求用指定的头身进行绘画 的工作呢?

森田 比如说,像有些需要广告的感觉,大概是5头身能够表现这个年龄,所以用5头身之类的。

林 头身作为年龄表现的手段啊……

森田 是的。比如4头身就有些小学生的感觉;中学生的话就要用5头身;虽然是高中生但是要表现得看起来年龄有些小的时候就把头身变小些。

林 所谓的"头身包含着面部"也有这个

意思啊。

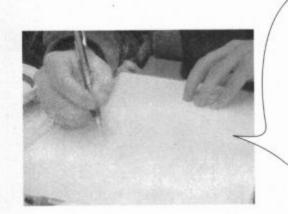
森田 所以,要"决定好后再描画"。



2头身人物的头像



4头身人物的情况。和2头身人物有着 明显区别是"包含着面部"。



习作的话即使不特意的去考虑头身也没什么关系。但是人体比例的平衡最好要注意一下,学习过 头身知识的话,我觉得是不是也 要掌握好描画身体的平衡感呢。

仰视和俯视

- ●因为我们不可能要绘制一个三维立体人物,所以 看起来稍稍有些那种感觉就好了。
- 林 仰视和俯视的构图,会因为其动态感都 相当具有魅力,但在描画Q版人物的时 候有没有什么好的决窍么?
- 森田 从方法论的角度来讲,《超级漫画素描技法——基础篇》中有所介绍的立方体……这种把人物放到箱子里面的思维方法,我觉得能够适用于任何头身。
- 林 开始的时候先从一些简单容易描画的造型开始,然后再试着将其改为仰视和俯视……我觉得这样也有效果吧?
- 森田 确实如此,可是最重要的还是脑海中是 否有一个清晰的印象吧。此外,在仰视 构图中,无论怎么画,头都会变小。这 样,头身就会变得很奇怪。但我们又并 不是要画成一个三维立体人物,所以看 起来稍稍有些那种感觉就好了。
- 林 让画面人物看起来有那种感觉的关键是什么呢?
- 森田 比如说能够看到脚心的话就能够强调仰视的感觉。腰部的线条也是重要之处。 因为这个地方就是衣服的裙口或者裤口。 无论是Q版人物还是普通人物,取其共同的地方,在描画轮廓的时候,通过圆框十字,仰视的话就要画成仰视的头。之后再结合圆框十字画出眼睛,耳朵就画到这里来了(见图)……眼睛和耳朵的



一般都是从脸部开始描 画,但是描画这样的姿 势的时候,就要从拳头 的形状开始描画。 高度变化,就体现出感觉了。俯视呢就 正好相反……

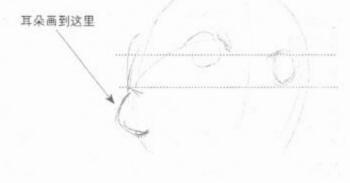
我觉得最好自己练习一次三面图比较绘 画练习。正面时候的脸部,还有同一个 人物的侧脸和从其他角度看的效果,然 后还有正上方。

林 正下方呢?

森田 正下方是不可能的。 如果那个练习比较麻烦的话,也可以先 看一些人物造型的图像。然后再看在立 体感中,能不能用头部很好的表现出来。

林 也就是说是在立体角度中捕捉人物吧。

森田 嗯。所以说,我认为……还是画人记号 线会比较容易绘画。学会记号线的基础 可以说是百利而无一害。



用过眼睛和耳朵的高度,就能描画出仰视和俯视的 感觉。

人物设定和头身

●为了画得更好

林 作为人物设计的前提,对应人物感觉的 高头身或者Q版人物的低头身都应该分 开使用,但在这里有没有什么绘画窍门 么?

森田 嗯……高头身的时候,放低一些手或者 腰部(身体部件)比较好,低头身的话 最好从整体进行描画。



在不同的画和不同的造型里面, 锁骨有可能会代替脖子的位置。 这个时候要留有脖子的感觉,也 就是说"头和躯干是通过脖子连 接起来"这样一种感觉,想像着 看不见的脖子再进行描绘会更有 效果。 如果比较整体描画线条数量的话, 低头 身所需要的线条比较少, 所以最有效的 就是要描画出整体的感觉; 而描画高头 身的时候, 画面中每个部件的形状等都 需要注重大局来描画。

我觉得经常会有一边画一边修改, 但是 林 画着画着又发现"哪里画得都很奇怪" 的现象, 那您觉得在绘画中有哪些地方 是特别需要注意的呢?

如果说整个身体比例的话, 像手臂的长 森田 度、四肢的大小等等的,自己有意识的 注意修改一下就好了。但有时候如果 "大小觉得很奇怪",就要拿出几个小 时或者一晚上, 多花些时间来重新调整 就是很重要的了。

●阴影效果

最后,我想问您一下关于人物造型和人 林 物设定方法的事情。道理上应该是对应 着人物的感觉来决定用几头身, 但是有 没有本来想画成高头身人物感觉的,最 后却画成了Q版人物的现象呢。

嗯……即使是习作,如果把高头身画出 森田 温柔感觉的话,这就比较困难。虽然表 情等等可以起到一个补充的作用, 但是 在造型上还是轮廓线更加重要, 所以会 相当的难。

林 轮廓线……就是看一下所留下的印象吧。

对……比如说倒三角形的话就会有很强 森田 势的感觉。三角形的话,就会有女性温 柔的感觉, 所以要考虑着这个来进行造 型。

林 把三角形、倒三角形作为基础的话,也 就是说重点是肩宽吗?

不用说,像肩宽、衣服垫肩等等……但 森田 是也并非全部都是依靠肩宽, 其他部件 也会有所影响。比如开领是三角形的, 还是倒三角形的之类的细节。穿着披肩 之类的衣服就会有一种稳重的感觉,类 似这样穿着的衣服的感觉不同, 也会成 为很大的要素。

那就说首先把衣服描画好,是很重要的 林 了……

嗯……服装也是很基本的知识, 但是要 森田 想画好衣服的话, 不先把身体确确实实 地画好, 衣服也是没办法画的。

这就是回到原点的素描吧。 林



三角形轮廓是典型女 性特征。"如果是倒 三角的话。也可以描 画穿着带垫肩衣服的 女性, 但是三角形只 能描画女性。



倒三角形轮廓是典型男 性特征。有"威严" "强大"的感觉。



在细节部件轮廓线 中加入三角形的话. 会使画面有鲜明感。



提高绘画技巧的三个重点

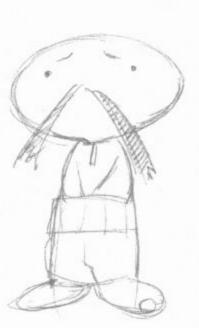
对话总结…一

酷型人物不受 部件的左右

"即使并不帅气的部件,只要用在帅气的 人物上也会变得帅气。"(森田)

化,这是一个不争的事实。但是无论是发型还是服装,归根到底也不过是"部件"、"道具",也就是"细节"。过分拘泥于细节的描画,添加过多很酷的细节,就会出现人物本身变得很奇怪的现象发生。平时就要意识到"酷型人物本身才是最重要的"。把"到底要画什么样的人物"这一理念放在脑海中,也就是"决定好再绘画"。虽然说起来好像是理所当然的事情,但平时就要保持这种意识这才是最重要的。

发型和服装等会使人物的印象有很大的变



可爱型人物本身就有很多因部件细 节而受到影响的要素。



仅半身画像就能变化出头身

"通过面部和肩宽(半身画像),就能够划分出人物的头身。" (森田)



2头身人物

没有骨架感的人物造型。



头部基本上是圆形的轮廓。 飘散的头发也是简单的造型。

虽然有颈部但是也仅仅是一点, 基本上省略。

肩膀很窄、脸部下面就是身子。



3头身人物

稍稍有些骨架感的人物造型。



头发等有特点的造型都通过 轮廓线表现出来,散乱的头 发也稍稍画出外轮廓线。

稍稍描画些颈部,但是和现实粗细的颈部相比,稍细一些的造型要更多。

有了颈部到肩关节的距离。



4头身人物

骨架感渐渐清晰。描画得稍有些现 实感的人物造型。



贴近现实,头发的描画也更加 细致,更加稳重。

颈部变化得很明显。

肩膀和头部同宽,锁骨也有 所描绘。4头身人物也多用于 8~10岁半(小孩)的人物表现 中。



7头身人物

把骨架作为基础进行描绘。



更贴近于现实, 脸型也变长。

贴近现实地表现出颈部。

肩和头部基本上同宽,女性人物以1.5倍的位置为标准。成人体型。

脸…因头身比例的不同,脸部的部件细节(轮廓和眼鼻)的比例和变化也会不同,所以仅仅是通过面部就能区分出所画的是否是Q版人物。如果能够确定下来自己风格的2头身、3头身等对应头身比例的脸部平衡的话,那能做到的人物造型设计的范围就会有所拓宽。

身体…颈部和肩宽,在很大程度上决定着人物躯干的长短大小。所以通过"头部"以下的"颈部"的描画,还有肩膀的宽度,都能够变化出不同比例的头身。

被退稿的经历, 是最有效的



第2章

头身素描 绘画的基础



如果注意一下头身比例的话,会发现所有的人物都可以分为"酷型头身"和"可爱的Q版人物头身"。在本书中将酷型头身命名为"成熟人物类型",把可爱的Q版人物头身命名为"Q版人物类型"。

Q版人物是一种经常用在插图和漫画中的,很容易让人有亲近感的 头身比例,在Q版人物画中浓缩了理解头身、划分头身描画基础的 精华。

本章中,在学习成熟人物的基本比例基础之上,还要通过Q版人物比例的素描草图来彻底学习头身素描绘画的基础。

头身和比例

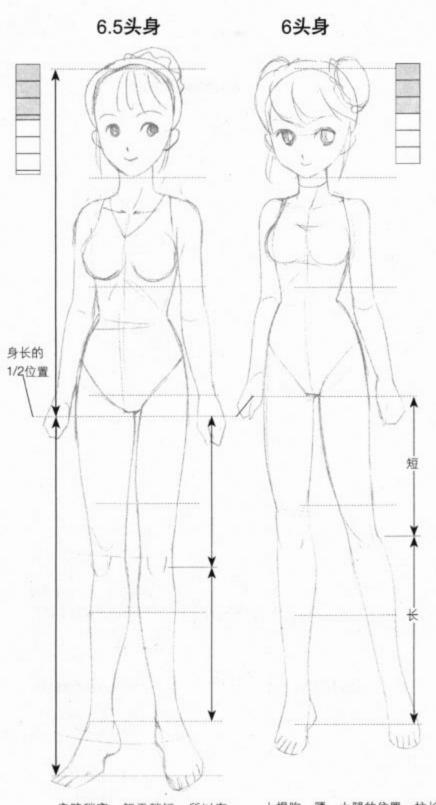
让我们来学习一下酷酷的成熟人物头身比例和可爱的Q版人物头身比例的平衡标准吧!

成熟人物类型 8.5~5头身



衡感很好,人物的腿显得很长。

腿长的活泼可爱人物造型。



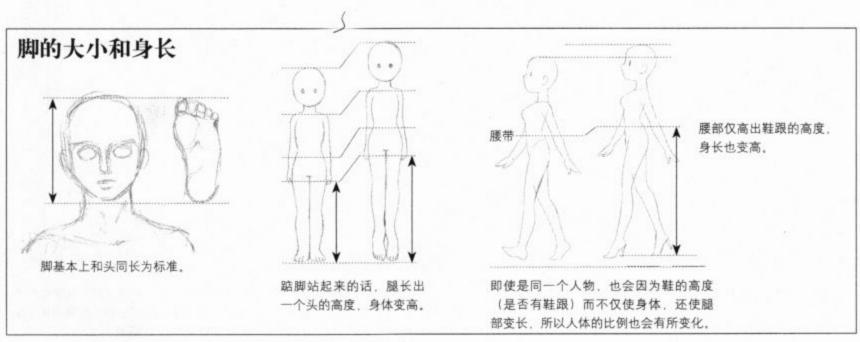
肩膀稍窄,躯干稍短,所以有 活泼可爱的感觉。膝盖的位置 在腿部的中央,腿部略显短。

上提胸、腰、大腿的位置, 拉长 腿部。也上提膝盖的位置, 拉长 膝盖以下的部分更显得帅气。



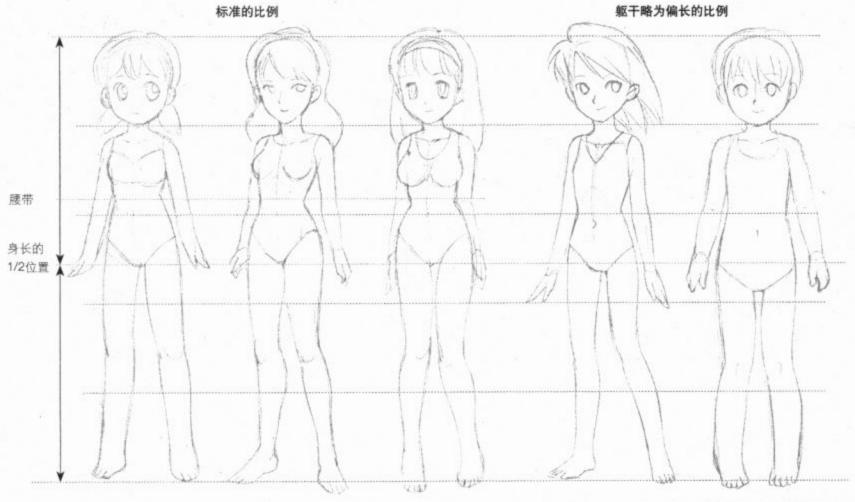
即使大腿在身长的1/2位置,也显得平衡感很好。

大腿在身长的1/2位置的话, 稍显腿长。



5 头身人物的构成

5头身比例的构成简单,变化丰富。其特征作为漫画中的人物也很 容易使用、能够简单的造型并且符合读者对象的兴趣以及作品的风 格。

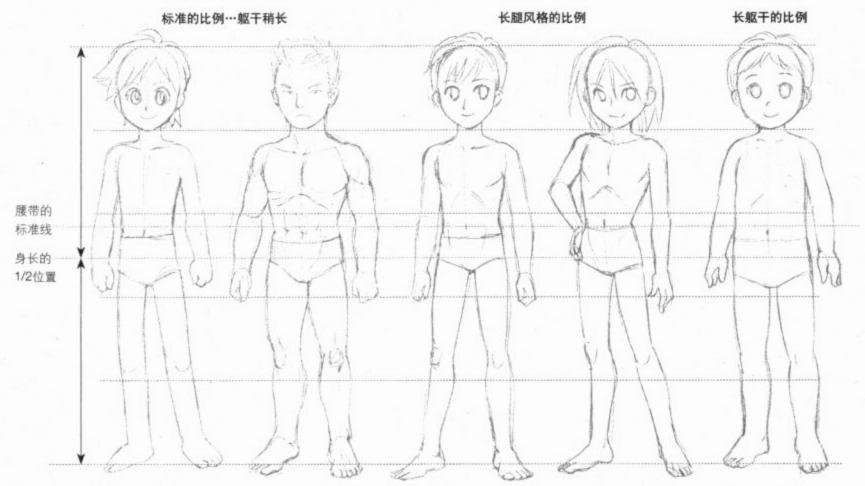


玩偶类型…棒状的四肢 成熟人物类型…四肢、躯 是其特征。

干都描画成通常人体的感 觉。

话,会有美少女的感觉。

身体轮廓线强调类型…如 少男少女 (13~15岁左右) 长躯干类型…放低大腿 果强调一下身体圆润的 类型…并不强调肉体的张弛, 的位置。强调年幼感。 描画成纤细的身体。



贴近玩偶风格的男孩 子…不描绘胸部等处的 肌肉.

贴近成熟人物类型的男 孩子…强调肌肉和关节。

贴近强调身体轮廓线类型 的男孩子…略微加入身体 的肌肉线条。

贴近少男少女风格的男 孩子…躯干(特别是腰 部)和腿部有苗条之感。

贴近长躯干类型的男孩 子…要有圆润的躯干和 腿部.

再次对同头身 同比例的人物进行构造



波提切利 《维纳斯的诞生》 约1484年 意大利 藏于乌菲齐美术馆

随时代和国家的不同,"美"的概念也会发生变化。 波提切利的〈维纳斯的诞生〉所描画的女神维纳斯、是 用8头身和15世纪当时认为的美女比例所描画出来的。 如果, 把她放在21世纪初期的现在的话, 会变成怎样的 身材呢? 那我们就用同样的8头身, 同样的面部大小, 同 样的腰部和腿部的位置。来描画一个21世纪风格的成熟 人物类型比例吧。

15世纪当时美的比例

21世纪成熟人物比例

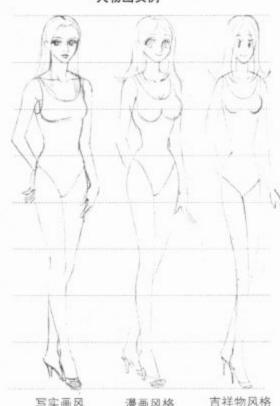


脖子、胳膊、腰部、腿部、整体 偏胖、并不强调肌肉。

颈部、胳膊、腰部、腿部,整体大 约细1/3,稍稍强调肌肉和骨骼的 感觉。

通过变形,即使是同样的比例也能够衍生 出不同身材的人物。不同时代喜好的不同. 强调美的比例和标准也就不同。

人物画实例



写实画风 格的变形

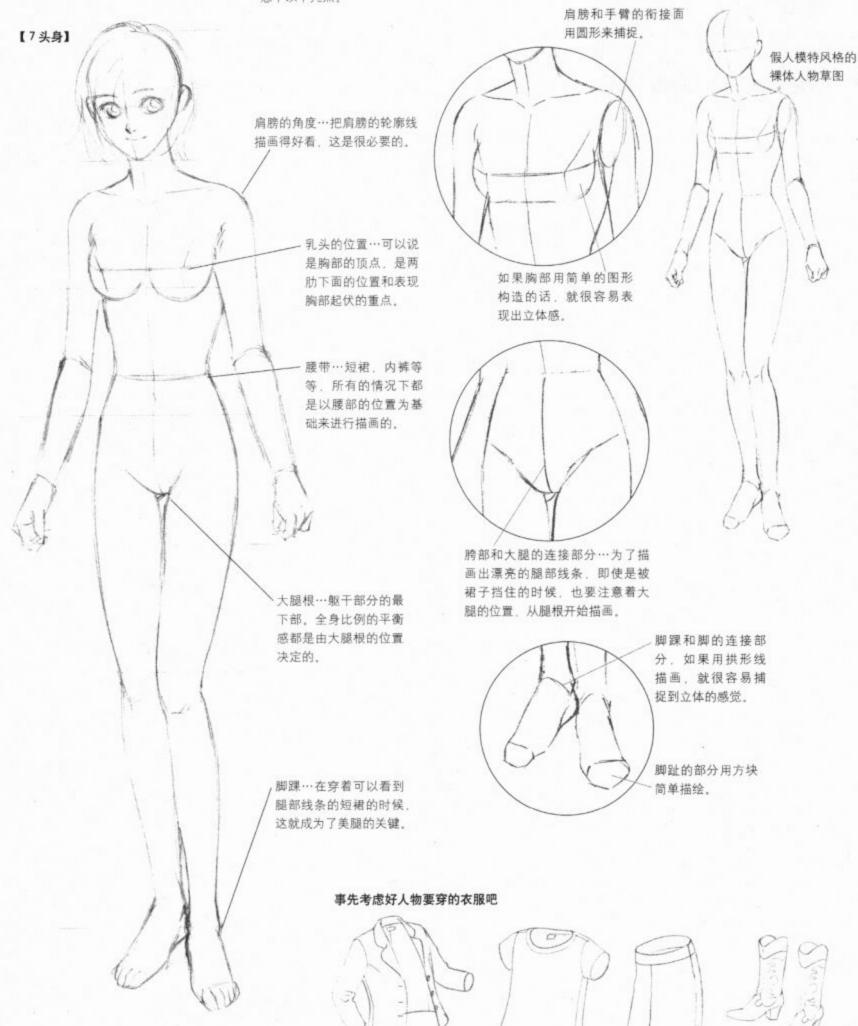
漫画风格 的变形

吉祥物风格 人物的变形

决定好想要强调什么、想要以何为题目后再进 行变形,就可以用一个比例描画出多姿多彩的 人物。

描画出裸体人物

虽然没有必要按照现实描画,但也要注 意下以下几点,

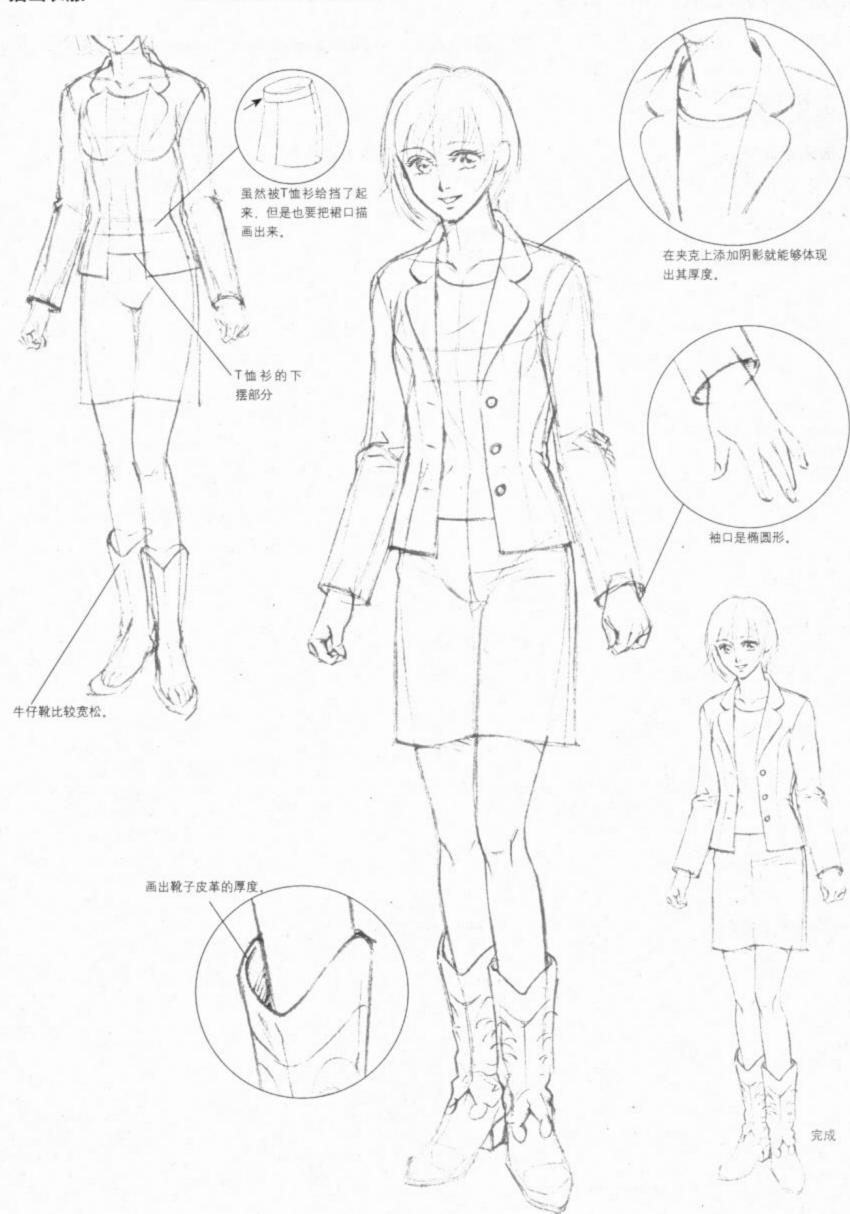


紧身西装的短夹克

T恤

低腰迷你裙

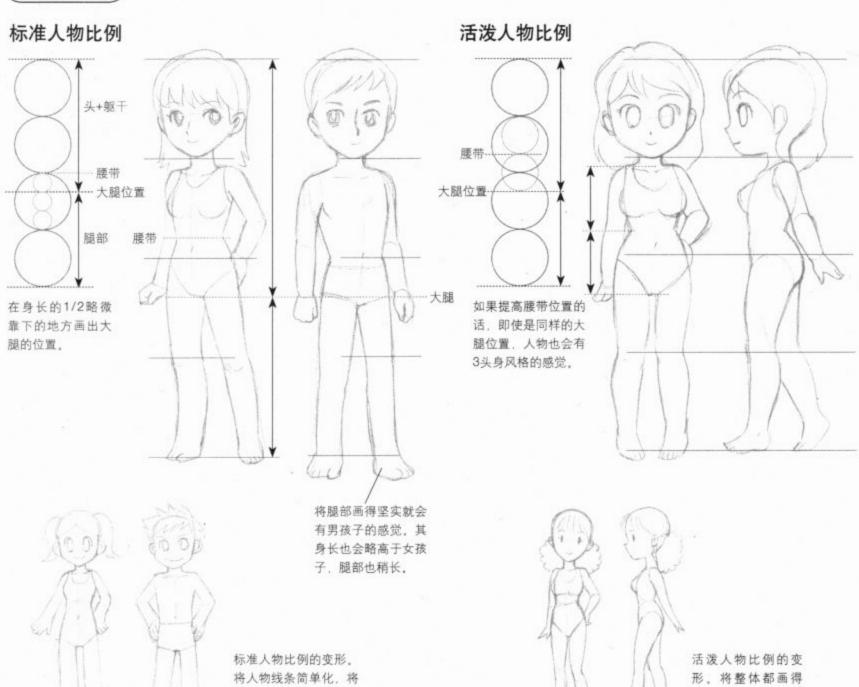
牛仔靴

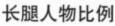


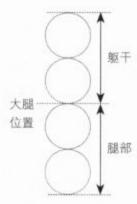
Q版人物类型 4~2头身

Q版人物类型的特征就是短腿而可爱的人体比例。把腿部画在身体一半 以下的位置。

(4头身人物)







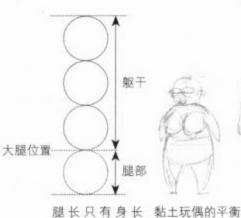
如果把大腿位置放 在身长的1/2处的 话,就会破坏人物 比例平衡。



手脚画得大些。

描画出短裙和裤子吧。

长身人物比例



1/4的短腿人物 平衡。



纤细些。

适合漫画风格的老奶奶和老爷爷。

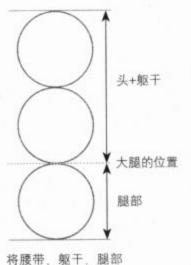


的时候、添加 上裙子等衣服 的位置。

(3 头身人物)

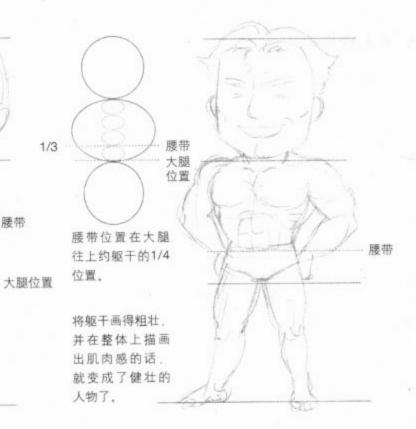
我们通过腰带和大腿的位置来变化一下人物比例平衡吧。 改变躯干的宽度,就能够描画出多姿多彩的人物。

标准人物比例



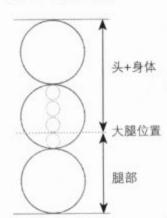
的话,就变成了有成人

感觉较细瘦的人物了。

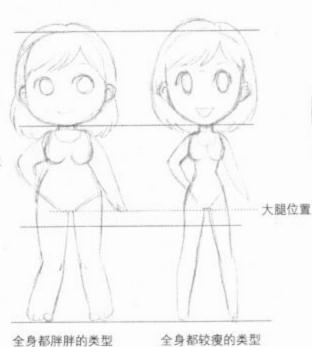


长腿人物比例

画成同样长度。

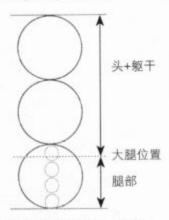


腿部过于长的身材并不 合适。以身体不要短于 1/4以上的位置为标准。

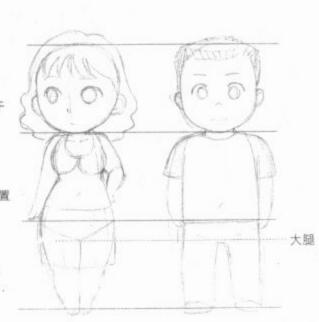


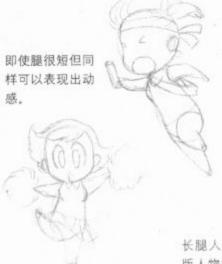


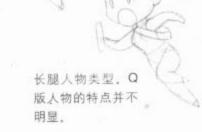
长身人物类型



因为原本腿就很短,所以大腿的位置与一般的情况相比,要在躯干的1/4以下。

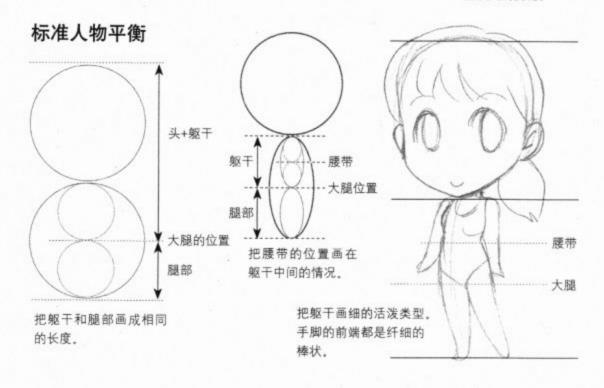






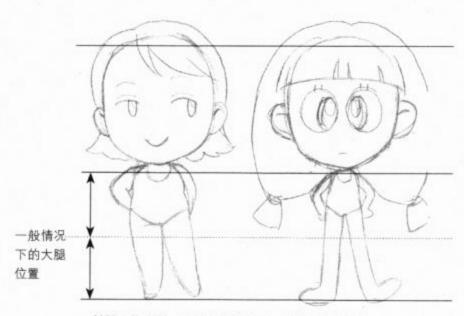
2 头身人物

通过腰带和大腿的位置来改变人物平衡的基础是相同的。因为在1个头身的 长度中包括着躯干和大腿,所以稍稍改动一下大腿的位置就会对人物身材产 生很大的变化。

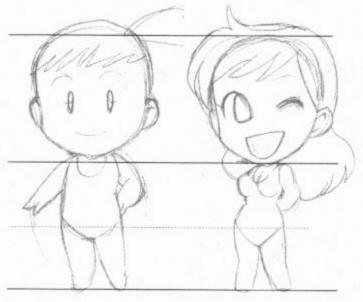




与躯干长度相对应,四肢的长度也有所变化。 无论是较长四肢还是较短四肢都可以表现出 动作感。

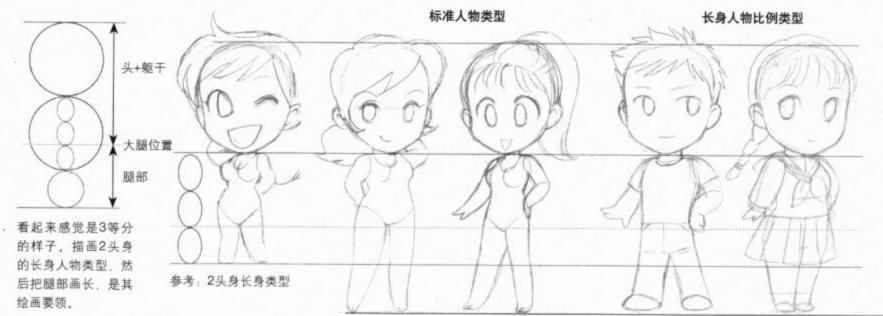


长腿人物类型…上提大腿的位置。几乎不表现腰部。



长身人物类型…下移大腿的位置。因为增加躯干部分的 面积,所以要注意到腰部的表现。

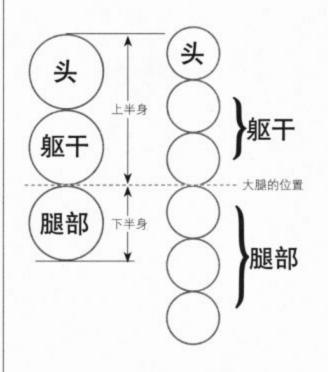
2.5头身人物的情况

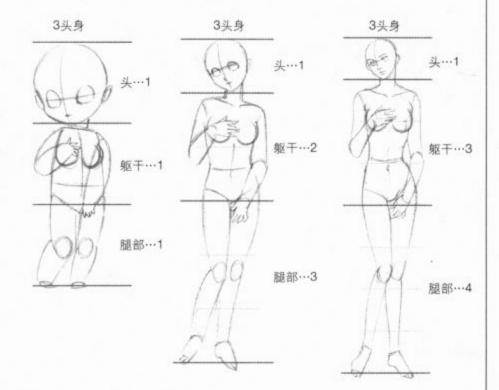


改变头身绘画的重点

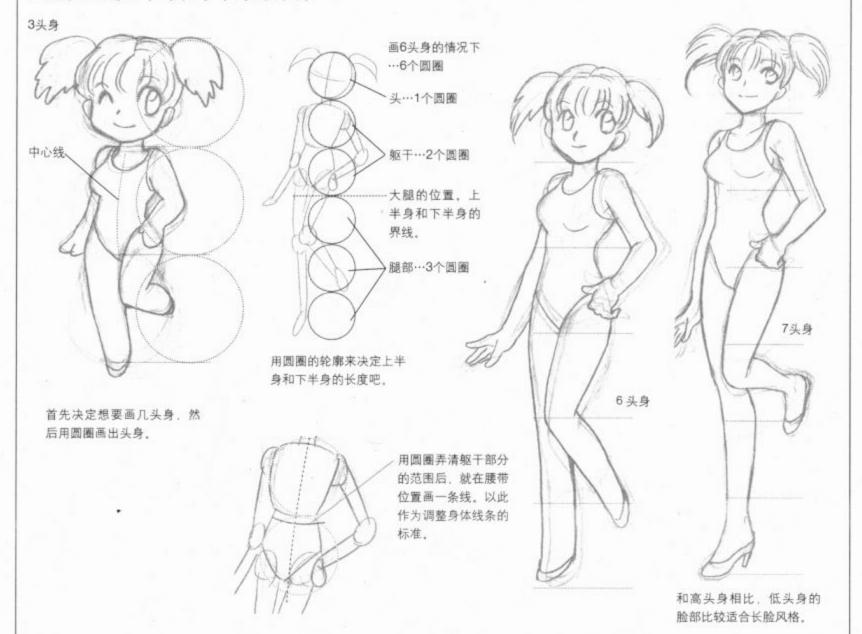
捕捉好头・躯干・腿部这3个部分

即使头身不同,但组成身体的部分是相同的。头、躯干、腿部这3个部分的比例不同就形成了头身的不同。

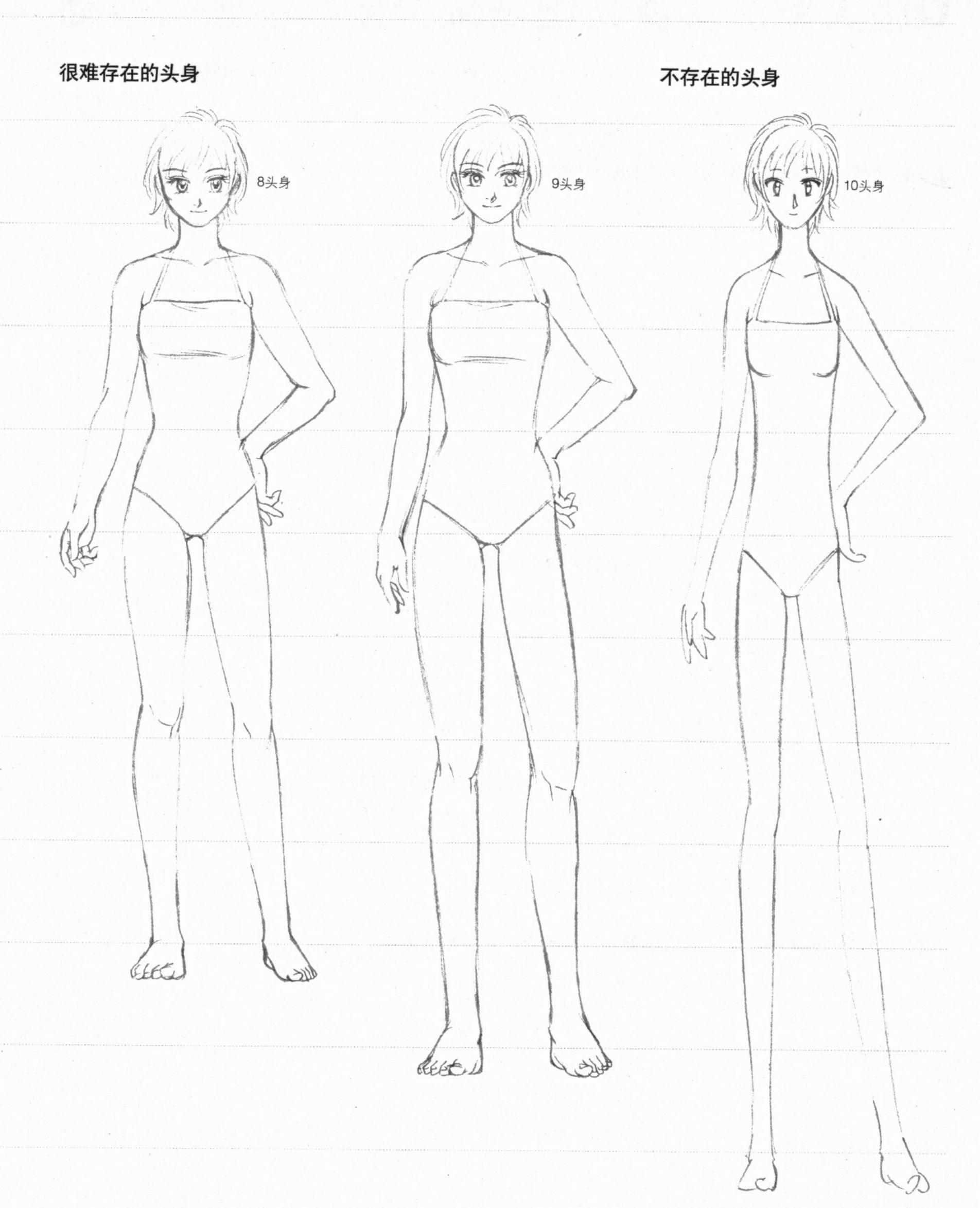




大腿位置是上半身和下半身的界线



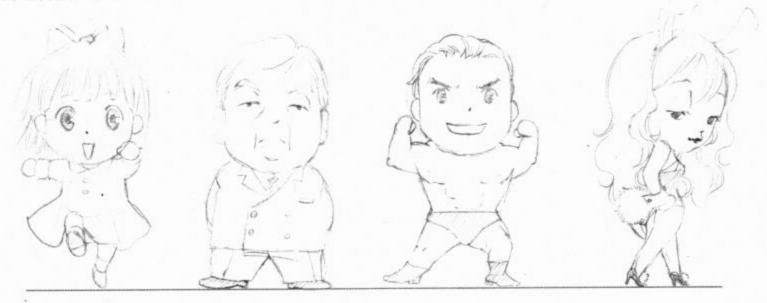
存在的头身(少儿头身) 不存在的头身 2头身 1头身 存在的头身 7头身



Q版人物的头身绘画是头身素描绘画的基础

Q版人物,从捕捉人物比例平衡的角度来讲,可以说是凝结了"头身素描绘画法"的精华。那就让我们通过Q版人物的素描,来学习这一能充分掌握头身素描法的基础吧。

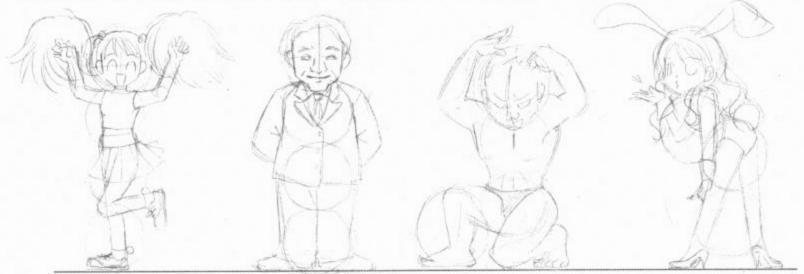
学会适合插图和漫画风格,比例变化最多的素描…2头身



学会适合插图和漫画,既可爱又有动感的人物比例素描…3头身

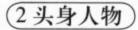


学会适合漫画和图释,接近现实人物并且容易捕捉到动感的素描…4头身



何谓Q版人物的头身

2头身、3头身、4头身的基础都是头大而短腿的身材。决定好头、身体、躯干的比例平衡后再进行描画,这和描画成熟人物是一样的,其特征就是头身比例平衡简单而容易捕捉。让我们来通过Q版人物素描来掌握人物比例平衡的基础吧。



分为圆乎乎类型和纤细类型。



圆乎乎类型…身体和四肢 都圆滚滚的类型。



(e)











从侧面看也是胖胖的。



纤细类型…不论是身体还 是四肢,都很细长的类型。









身体的宽度无论是正面还是侧面都几乎是一样的。

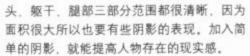


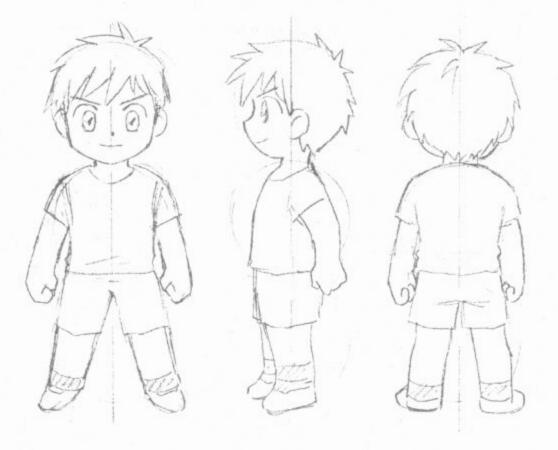














虽然也能够通过描画衣服褶皱来进行人物刻画,但是"没有过于细致

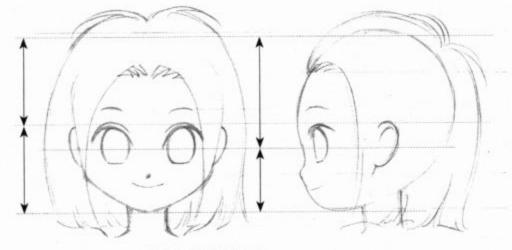
的描画也能够使人物很生动"才是其优点。

面部的描画方法…草图和变形

Q版人物面部的基础就是小孩子的脸。以小孩子的脸部素描为基础,对眼睛和发型进行变形吧!

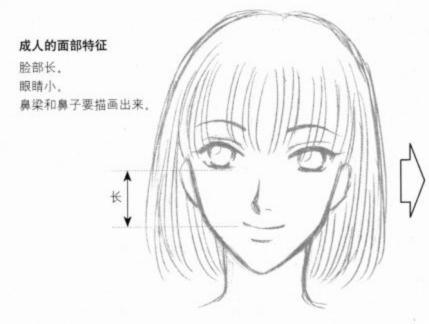
娃娃脸的比例

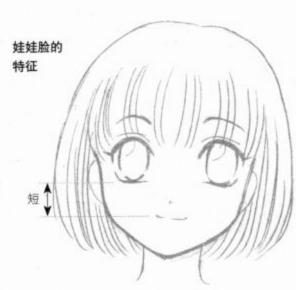




与脸相比,眼睛要更大些是其特征。如 果将头发画多些的话,头部就会显大。 能够表现出有娃娃脸的感觉就可以了。

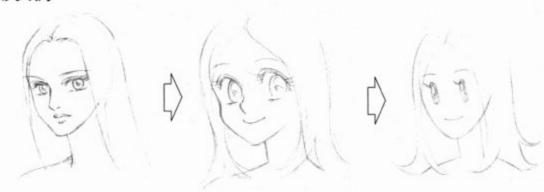
把成熟人物的大人脸改变成Q版人物的娃娃脸的要点





- 娃娃脸要以圆脸为基础进行描画。
- · 把眼睛画大。
- 描画中并不强调鼻子和鼻梁。

变形实例



成人脸原形。成熟人物。

缩短脸部长度并把眼睛画大。 鼻梁也画短,画简单。

脸部用更加简明的圆形。眼睛画 成点状,省略鼻子。整体用简单 的线条进行变形。

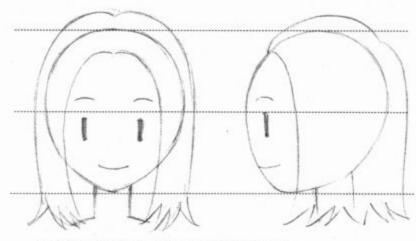


成熟人物的大人脸 并不适合Q版人物。

最简单的点目变形

点目是眼睛的一种变形,具有图释和诙谐漫画风格, 是简单描画人物变形的代表。





眼睛位置所在娃娃脸中的比例(头部中间靠下)。

用点目来表现出一家人











线目也是眼睛的 一种变化表现。

只改动一下发型和眉毛就能表现出一个家庭的人物。

眉毛是描画男生的关键



中性人物、既像男生也像女生。



眉毛加粗,看一眼就觉得有男生 的感觉。



眼睛画大鼻子画小,有Q版 人物风格的男生。



将眼睛画小并描画出鼻梁。 有成熟人物风格的少年人物。

把点目也运用到轮廓的描画中



在十字圆框的轮廓基础上,通过确定 点目的位置。就能清楚地表现出脸部 的朝向。



在点目位置基础上,画出眼睛。



调整轮廓画入头发,完成作品。

全身的描画方法…草图和变形

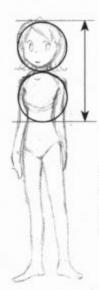
让我们来学习一下利用Q版人物比例来画出简单 轮廓的方法吧。

2 头身人物的情况

画出两个大小相等的圆形,从描画雪人开始。

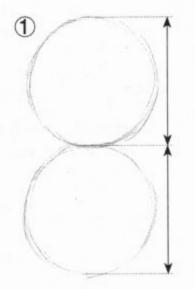


2头身的人物可以站在雪人里面。

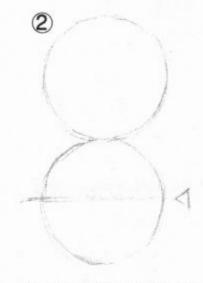


普通的人物即使 套上了雪人,腰 部以下也还是进 不去

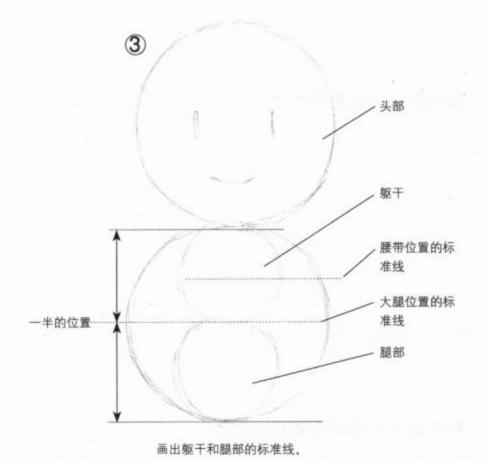
描画女生



画出一个雪人.



把下半身的圆球从中间分成两半。



2 头身人物剧场

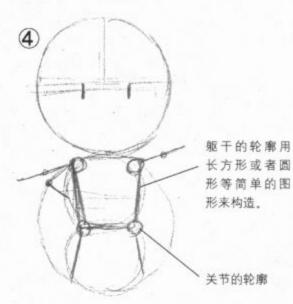












画好关节的轮廓后再描画 四肢。



将四肢画得粗一点,描画 出头发。



描画好衣服和细节部分。



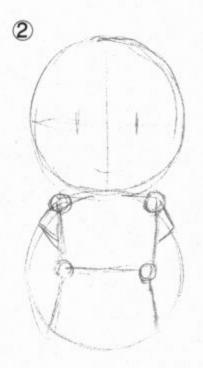


把四肢画短、画 得圆些,就会感 觉很可爱。

描画男生的情况



从雪人到这个造型 都是一样的。



描画出躯干的轮廓并把关节 部分画得圆一些。躯干部分 要比女孩子更宽一些。



把四肢画粗一点并画出脸部。

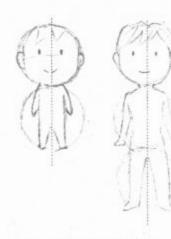


2 头身人物的手部表现



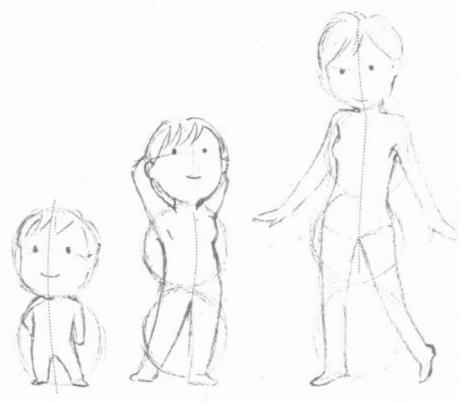
即使是Q版人物,草图的中心线也是不变的







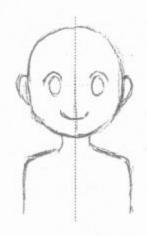
不论是什么头身比例都要有中 心线。如果是朝正面的话,那 脸部的中心线和身体的中心线 就在一条直线上。

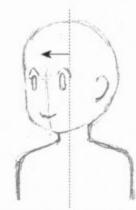






如果能够意识着脸部和身体的中心线的 话,那有动作感的姿势就很容易描画出 来了。





如果脸部偏向旁边的话,中心 线也要偏向旁边。身体因为是 朝正面的,所以没有变化。



脸部和身体的方 向都改变的话, 就变成了扭着身 子的动作了。

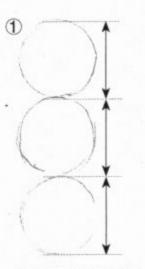
> 脸向右侧,身体 向左侧。



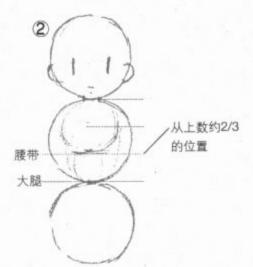
可以坐在雪人里面。



穿着雪人服的情况



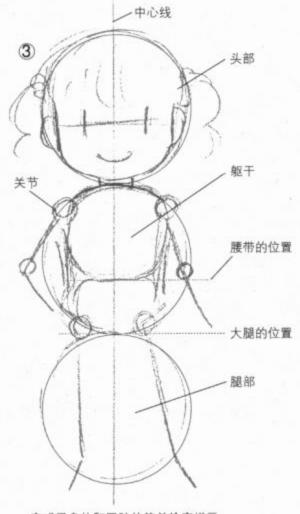
画出3个大小相同的圆形。



决定好腰带和大腿的位置。



用感觉是在雪人上面添加手脚的这一要领进行 描画。



完成了身体和四肢的简单轮廓描画。

3 头身人物剧场











描画女孩子

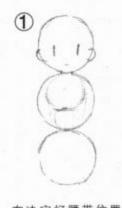




调整线条,完成作品。

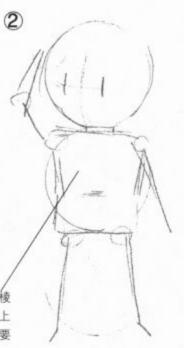
描画男孩子的情况

在躯干上添加四肢。



在决定好腰带位置的 标准线这一步之前, 人体平衡都是一样的。

将身体画得有些棱 角。肩膀也基本上 是一条直线,不要 画成圆肩。



画出躯干、关节、四肢的轮廓。 在这里、即使不改变脸的朝向 也没关系。



将头发,四肢和衣服的轮 廓也画出来。



调整线条,完成作品。

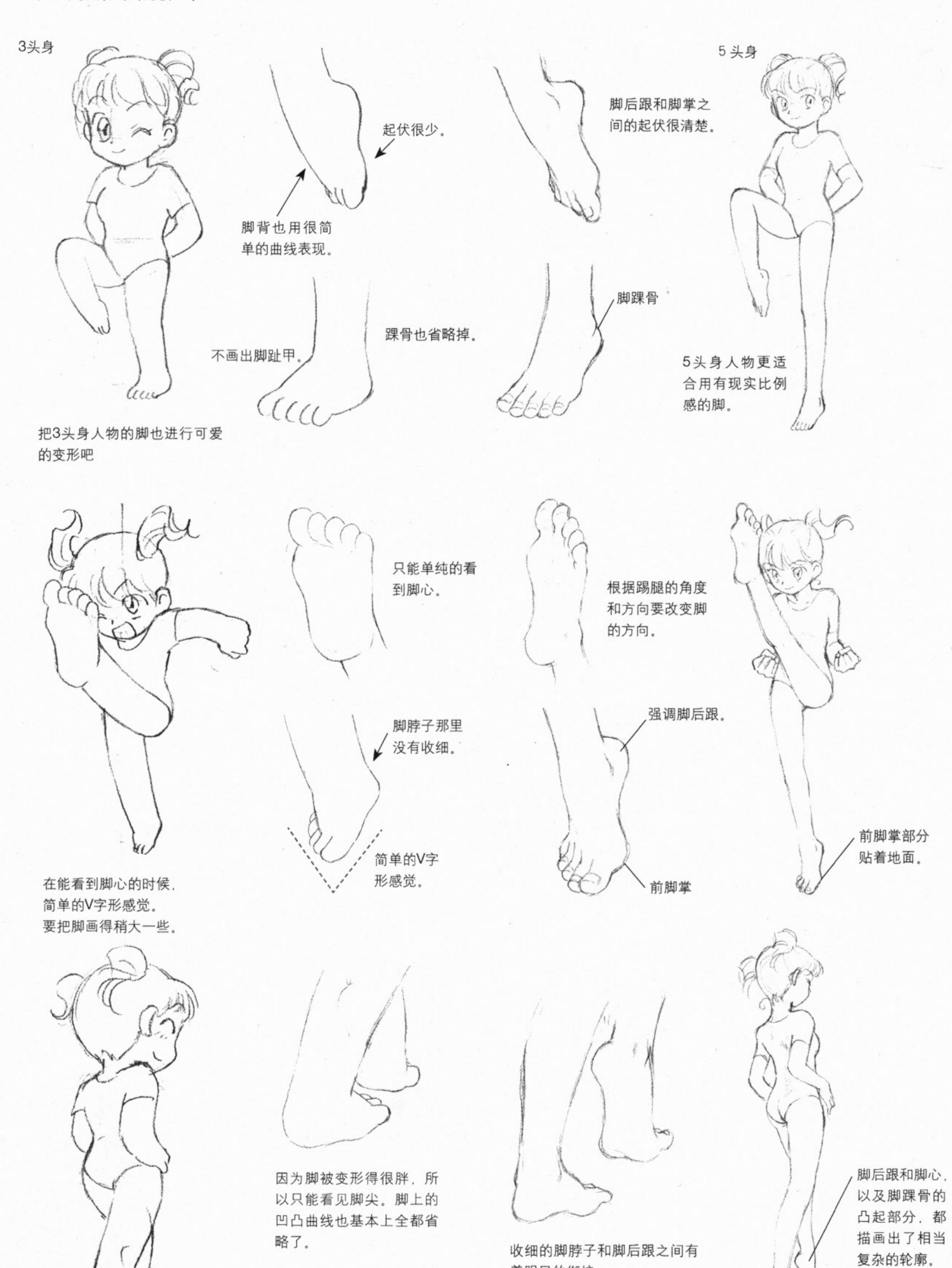
3 头身人物的手部表现



3 头身人物脚的表现

~和5头身人物的脚比较一下~

3头身人物脚的特点就是并不强调脚后跟。整体部分都很小, 手指也胖胖的圆圆的,有很可爱的感觉。



着明显的衔接。

两脚几乎是同样的轮

廓。

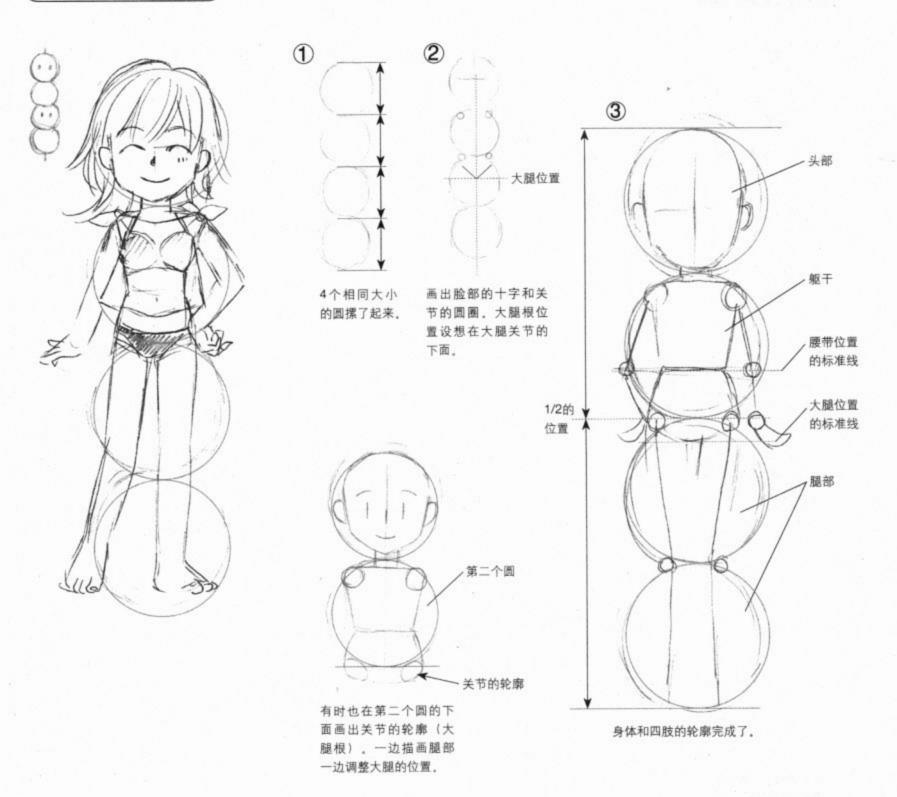
因为脚触地方式的

不同, 脚的形状也

有很大的不同。

4 头身人物的情况

画4个相同大小的圆,从两个摞起来的雪人开始绘画。



4 头身人物剧场



描画女孩子



描画四肢并将脸部和头发也画出来。



画出衣服的轮廓。



调整线条,描画好细节部分, 完成作品。



参考:如果改变衣服并 把眉毛画浓些的话,那 同样的轮廓也可以表现 男孩子。

想要表现出男女身 体差异的时候所用 轮廓。可以用宽度 来体现出差异感。

描画男孩子



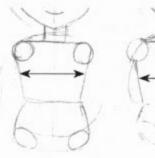
强调有着坚实肩膀的男孩子形 象时所用轮廓。



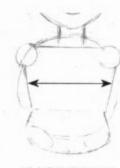
即使是细眉,但是通过体格就能体现出男孩子的感觉。



4头身人物仅通过眉毛的不同就能够分别描画出男孩子和女孩子。因为4头身比较适合表现还不是青年还有些孩子气,身体瘦细的人物比例,所以也比较适合用于不强调身体性别差异的作品或者较中性的人物。



适合女孩子的体型 …身体很窄(较细)



适合男孩子的体型 …身体很宽

4 头身人物的手部表现

让我们来学习一下4头身人物的手部变形。手指的长度和比例和实际的手没有什么区别,但是手掌要较短。把关节和指尖画得圆些。



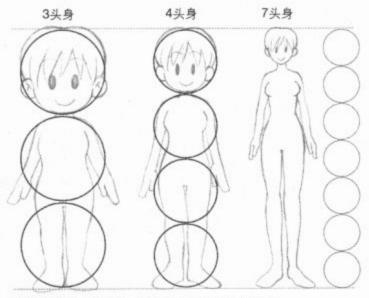
完全掌握头身技巧的关键

头身经常被运用到表现身体和比例都截然不同的大人和 孩子中。让我们结合人物来使用。



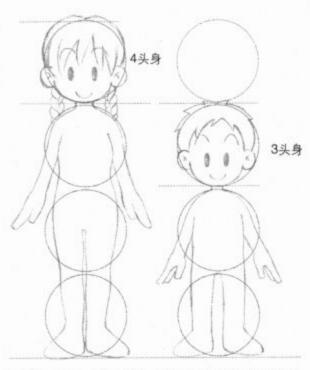
姐姐(中学生)4头身 弟弟(小学生)3头身 妈妈(家庭主妇)6~7头身或者小学生用4头身、中学生用5头身等也可以,作者不同,所描画的头身比例也会有所不同。但运用头身的时候要做到人物的区别要一目了然。

所谓的头身,就是表示以头的大小为基准,看 全身(身高)能够分为几个头部的高度。



如果身高都一样的话,那么头身越高头部就越小。

简单表现法…改变身长



如果脸部画得一样大的话,那么4头身就会比3头身的 身高高出一个头的高度。即使是高头身,也一样是这 样的。



12头身的人物(时尚成熟人物)。脸部很小,而且也不适合漫画和动作表现,但是因为可以充分的看到所穿服装,所以经常会运用到时尚插图中。



3.5头身。因为充满着跃动感,而且根据脸部和姿势的不同还能充分的展示其魅力,所以常被运用到漫画和插图中。

衣服的描画方法

以成熟人物为基础来进行素描绘画。头身越小,就越简单, 更多的使用省略。

夹克和迷你裙



曲线决定下来.



身体轮廓。胸部、腰带、大腿位 置和手肘、膝盖等关节都要确定 好。





3头身

人物独特的手和脚的外轮廓 线也在这个时候决定下来。



鞋的轮廓要配合着已经描画 好的脚的轮廓来进行描绘。

裙子的下摆以膝盖 的位置为标准描画 出来.

2头身



身体轮廓



画出脸部和衣服的轮廓。

调整身体轮廓的同时, 决定好人物姿势的草 图.



画上衣服。



成熟人物正面开襟的样子。在Q版 人物中, 要将其改为简单的曲线和 直线。

吊带衫





变化重点:将腰带孔画大,减少数量。此外,脖子后面的丝带画大些,手提包也要配合着人物画成Q版(缩小)。



变化重点:省略腰带孔。如 果改变身材的话,手提包也 要随之改变,所以一定要注 意。



关节的轮廓用圆形画好, 同时将人体外轮廓线的造 型也画好。



脚内侧也画清楚。



最后再画出高筒凉鞋上面的网绳 以及短裤的细节部分。

即使是很随便画的圆形轮 廓, 最后也能够完成一个4 头身人物。人物绘画并非 绘图, 所以完全没有必要 拘泥于能不能画出精确的 圆形.

3头身



描画身体轮廓线的时候决定 好脸和身体的朝向, 四肢也 用随便的轮廓线概括出来。



调整身体线条的同时,画出 手提包的轮廓。

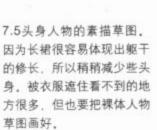
2头身

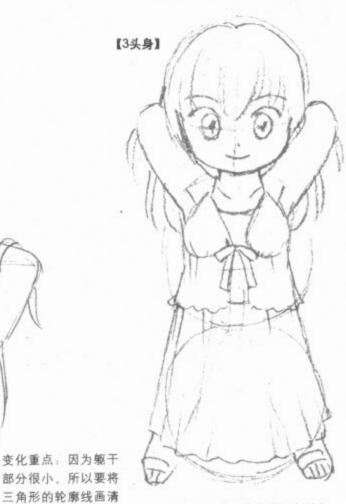


身体的轮廓。躯干用方 形决定下来。

配合着身体比例画出手提包。 因为有鞋跟, 所以稍稍提高一 点头身。







变化重点: 丝带的位置有所变 化。如果相对画得大一些的话 就更能强调人物可爱的感觉。

变化重点: 因为躯干

楚.



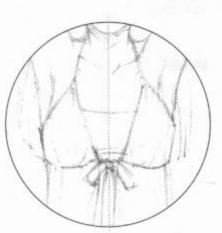
变化重点: 将胸前的丝带画小。 强调裙子上细致的褶皱(裙 褶)。因为胳膊很短,所以要 将头发的曲线调整好。



身体的轮廓线。画出整体的姿势。



为了决定好裙子下摆的位置,所以把 膝盖和脚脖子的轮廓画出来。

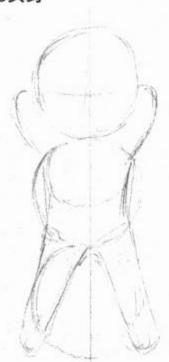


丝带在胸部的下面,画面的中间。一边掌握好身体各个部件的位置一边进行绘画,是很必要的。



裙下摆大概在盖住脚 脖子的位置。

3头身

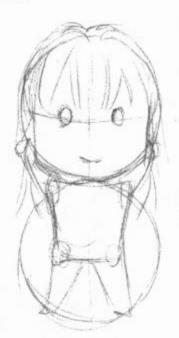


因为是正面的构图, 所以在 描画身体轮廓的时候要把中 心线也清楚地画出来。



头发和衣服的轮廓。在这步中,把裙 子下摆的位置也确定下来。

2头身

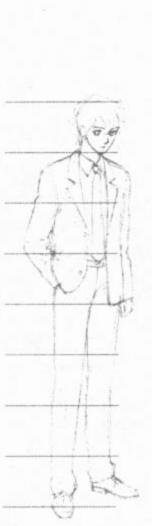


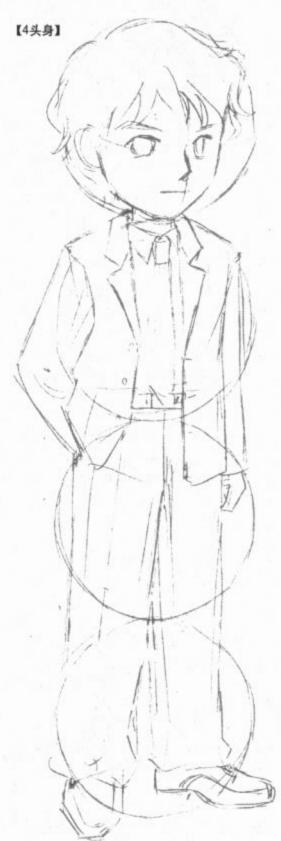
从人体比例来说胳膊比较短, 所以把胳膊绕到脖子后面实际 上是不可能的。但是, 在此还 是要这样描画。



把头发处理得像是从胳膊上倾 斜而下的效果。







变化重点:减少弯曲手肘处的衣服褶皱,裤子的轮廓也用笔直的线条描画。 把脚画大,就能体现出稳定感。

8头身人物的素描草图。即使大腿的位置在身高一半的位置,但只要把裤腿的轮廓 画长一些,就能够使腿看起 来很长。



变化重点,将领带画粗,减少衣扣的 数量。提高腰带的位置,这样就能够 体现出腿很长人很帅的人物特征。



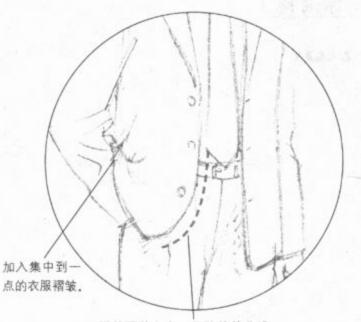
变化重点:去掉手肘部分的衣服褶皱。 但同时用简单的线条强调两肋的线条。 衣扣全部省略。通过简略并清晰地画出 前面的空白部分来决定人物姿势。



把圆形的轮廓作为标准,用简单 的线条来决定人物轮廓线。



结合着腰带的位置线将皮带 画好并把衣服的轮廓线也画 出来。



开襟的西装上衣。用独特的曲线 表现出衣服卷起来的效果。







加入通过大腿中间的中心线。



描画出衣服。裤子下面堆 积起来的起伏感也在这步 中决定下来。

2头身



一只手插入口袋, 这个姿势是 整个画面的关键,所以在描画 轮廓这一阶段, 就要把手肘部 分架起来。



以插入口袋的手部轮廓为基准。 画出上衣开襟处的轮廓线。

休闲装

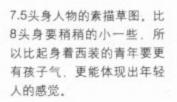




牛仔裤和锁领夹克



一些。强调走路的动作。





变化重点: 将大领子和肩章进行强调. 鞋和膝盖的破洞, 以及创可贴、防风 眼镜等等,这些特征的物品都用简单 的线条描画。



变化重点。如果改变一下人物姿势来描 画草图的话, 那之前快步行走的感觉就 变成了挺胸抬头行走的感觉了。



身体的轮廓。在需要描画动作的时候。 先描画出决定好关节部分的方形人偶。 然后在调整姿势。



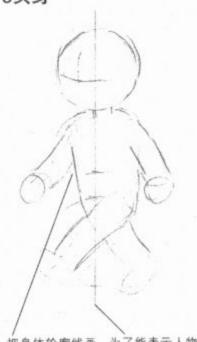
改变姿势的同时,要多露出一些鞋 底进行强调。



领子和肩章。强调这些有特点的东西。



复杂的鞋底和细致的鞋带等部分,在小头身人物中就简单得可以省略掉。



. 把身体轮廓线画 为了能表示人物 斜,表现出人物 是竖直站立的而 身体前倾的感觉。画的中心线。



在这一步要先把人物衣服的特征概括地描画出来,再进行下 一步的刻画。

2头身



因为在人物比例上领子和肩章等特征是最难强调的,所以要强调"走路"这一个整体动作。



防风眼镜和衣服款式等本身不添 加任何变化。·

学生鞋。。

[4头身]



【2头身】



4头身的时候











3头身的时候

2头身的时候

运动鞋

















3头身的时候

2头身的时候

高跟鞋







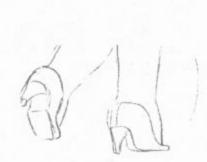




4头身的时候







2头身的时候

找到自己的头身

画惯人物画的人, 会很自然地使用自己所喜欢的头身比例。那就让我们 来了解一下自己喜欢什么头身比例吧。



画出自己喜欢的人物的站立姿 势,测量一下头部的长度。

因为头发会有一定的厚度, 所以要尽量贴紧头盖骨画 出一条平行线。



画在下巴的最下面。



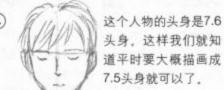
在全身上画出等距的平行 线。

鞋那里要以脚后跟为 标准画平行线。

(3) 用全身的长度(身高)除以 头的高度。 头的高度▲ ...1.8cm

全身的长度 ---13.7cm

13.7 ÷ 1.8=7.61 7.6头身。这样就 是约7.5头身了。



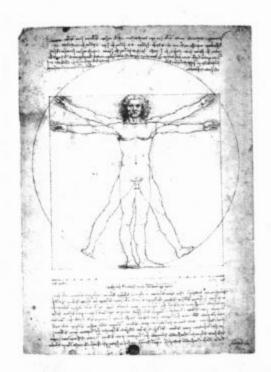
把小数部分简单化



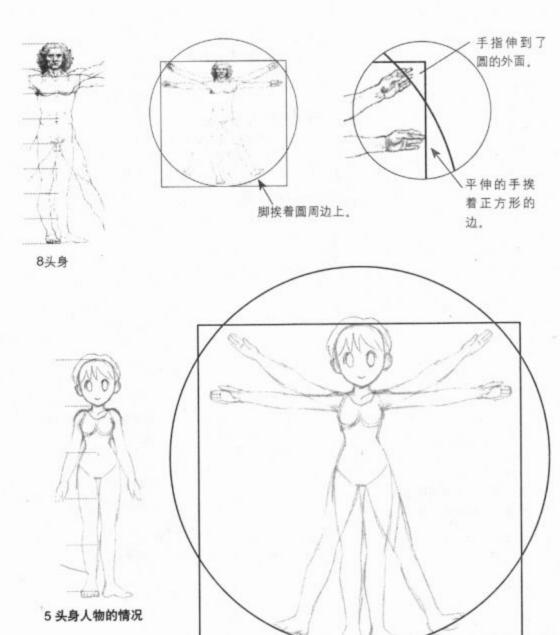


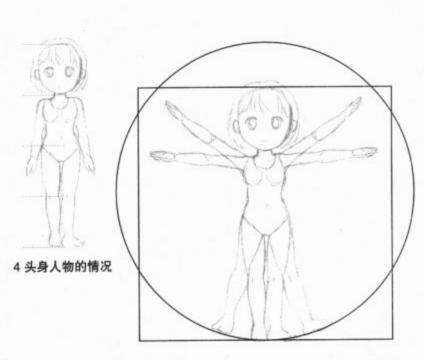
达芬奇比例

达芬奇曾留下的"人体内接于圆形和正方形中间"的人体比例图释。那如果我们把漫画人物放在图释里面的话……

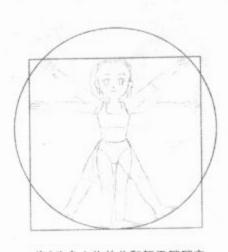


里昂纳多·达·芬奇所绘"比例法则(15世纪中叶)"。这篇探讨人体比例的探讨图被称之为〈维特鲁威人〉。维特鲁威是公元前30年左右的一位罗马建筑家,这幅画就是将其著作〈建筑十书〉中"人体内接于圆形和正方形中间"的论述绘制成画的。现在这幅画还依然被用于意大利的1.00欧元硬币中。(藏于威尼斯学院美术馆)





和5头身人物一样,脚站在圆周上,但是手够不到正方形的边框。而且距离也扩大了。头身变小,手臂也随之变短,好像这样才有很好的平衡感。



将4头身人物的头和躯干稍稍变 宽再来看一下。虽然手和腿都 变粗了,但是在比例上就完全 符合达芬奇比例了。



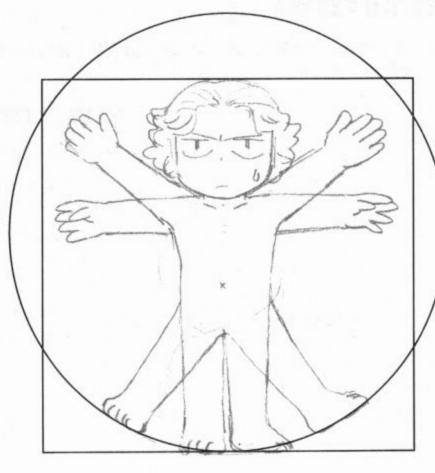
脚沿着圆周的边,但是手够不到正方形的边。由此可见,

5头身人物的身体比例与8头身相比,手臂要略短。

手下垂的构图。虽 然手臂长度和身体 比例都是正确的, 但是觉得很不协调。



原版图



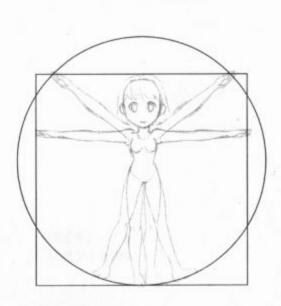
手到正方形边 框的距离更大 了。

3头身

结论

漫画人物的"比例法则"

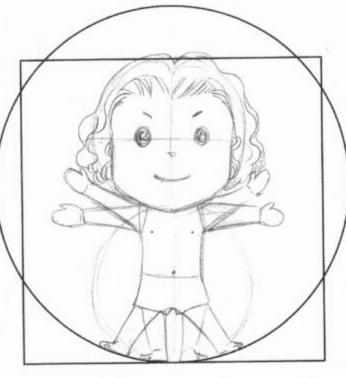
"即使比例小,手臂随之变短,但人物比例 平衡依然很和谐"



参考·4头身人物, 手可以够到正方形 边框的情况。

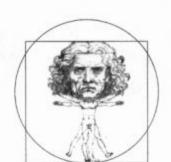


手臂过长的话,人物比 例就会失去平衡。



2 头身人物 如果不加长约2倍长度的话,就够

不到正方形的边框。





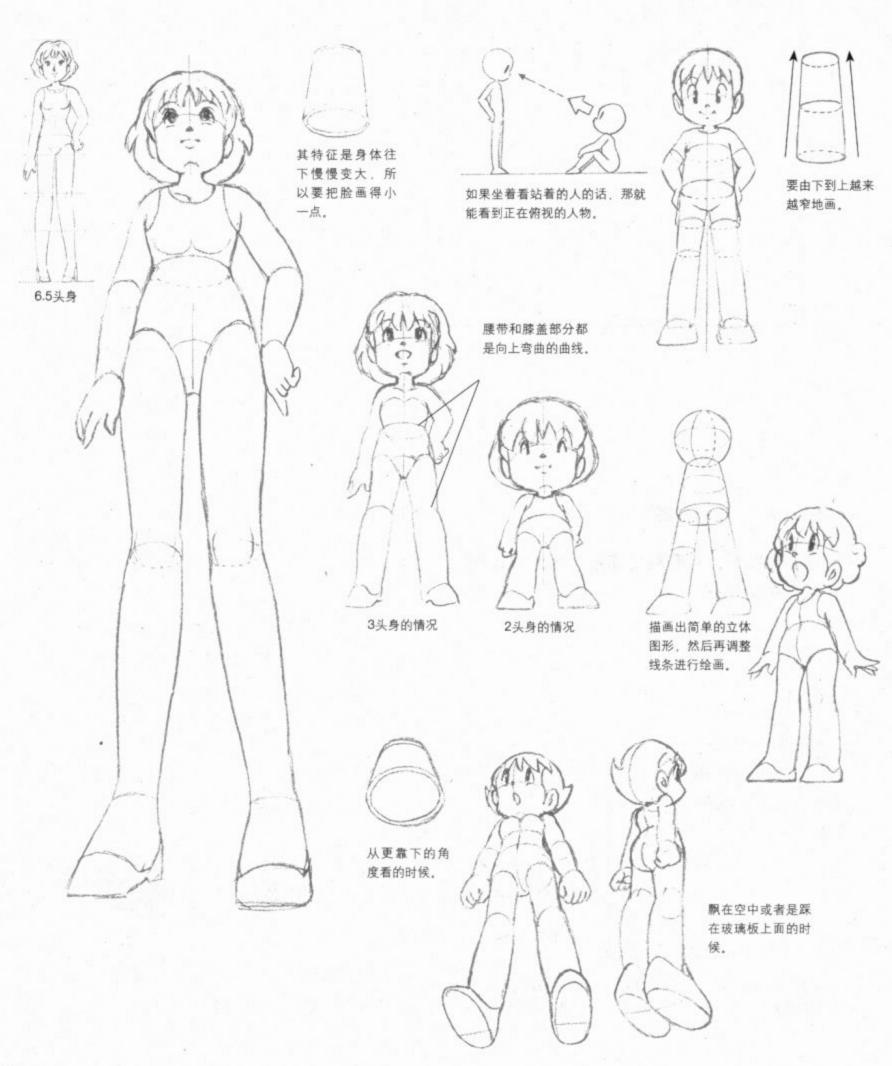
试把躯干缩短,将8头身人物改为2头身人物。

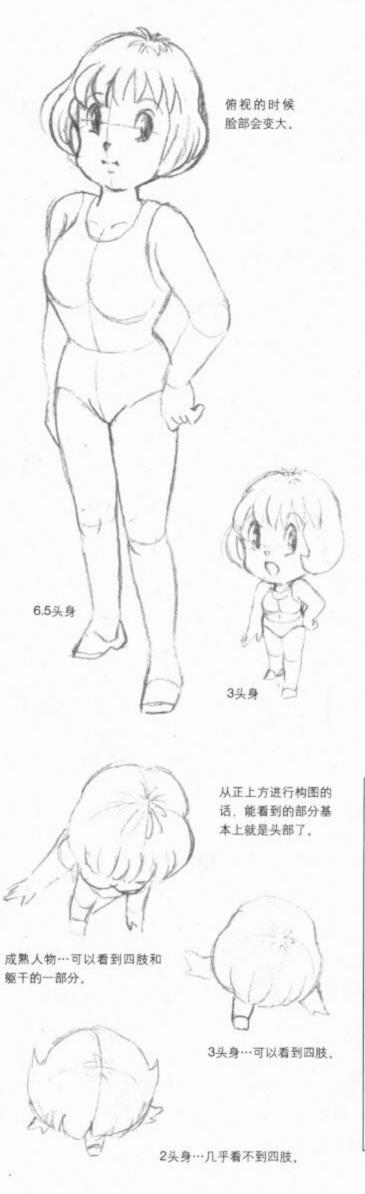
仰视和俯视的头身素描绘画

从上面看的人物和从下面看的人物,因为有了视角(远近)的变化,所以就表现出了感染力。

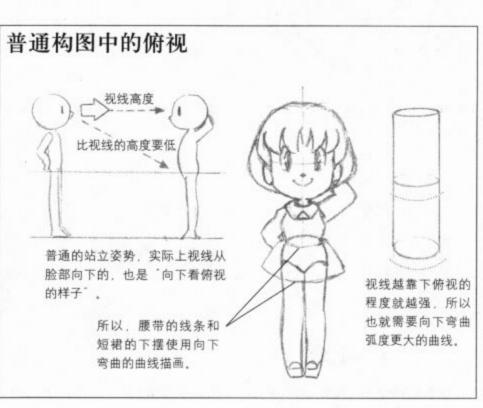
仰视的构图

从下往上看的构图。









仰视和俯视的面部

仰视的时候下颌底部面积较多,而俯视的时候是头部的面积 较多。进行描画时注意眼睛的位置。

仰视的时候

描画出从下往上看时候的脸。









仰视的时候,可以看到下颌和鼻子的下面。眼睛的轮廓也变成了 一形状。

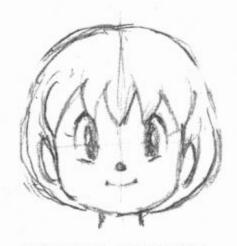








有设计风格的人物…可以用在所有头身中。 虽然眼睛的形状没有变化,但是稍稍在脸部中间靠上的位置。把嘴巴下面和下颌部分的面积画多些。



变形很大的人物…适用于2~6头身。







额头上面的部分已经看不到了。把嘴巴下面和下颌部分的面积画得再多些。



略有变形的人物 · 成熟人物风格 · · · 适合3头身以上的人物。







即使鼻子简单描画得很小,也要把鼻子下面描画出来。







鼻子的形状没有变化,看不到鼻孔。





























仰视和俯视的绘画实践

描画仰视或者俯视的时候,要先把普通视角画好再进行 描画。





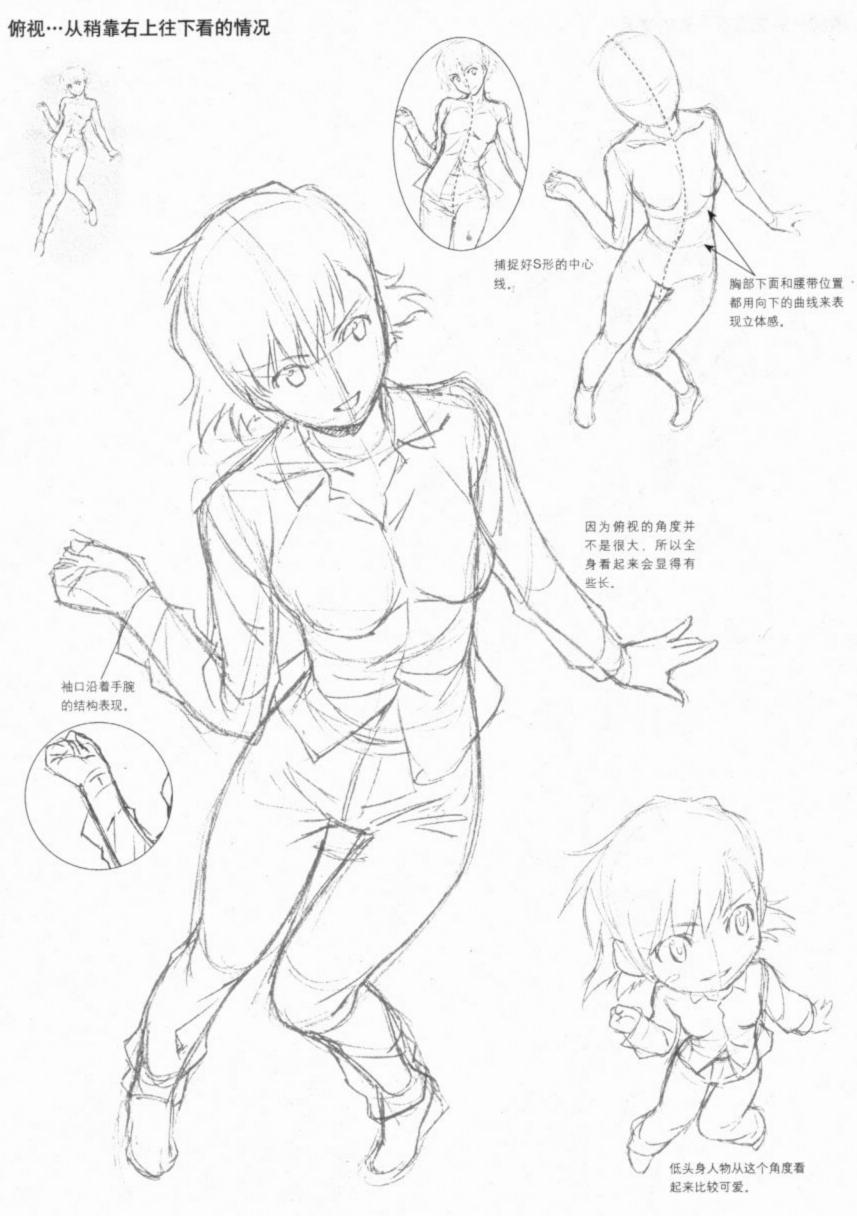
仰视…从左下往上看的时候



俯视…从左上往下看的情况

画出体现立体感的线条









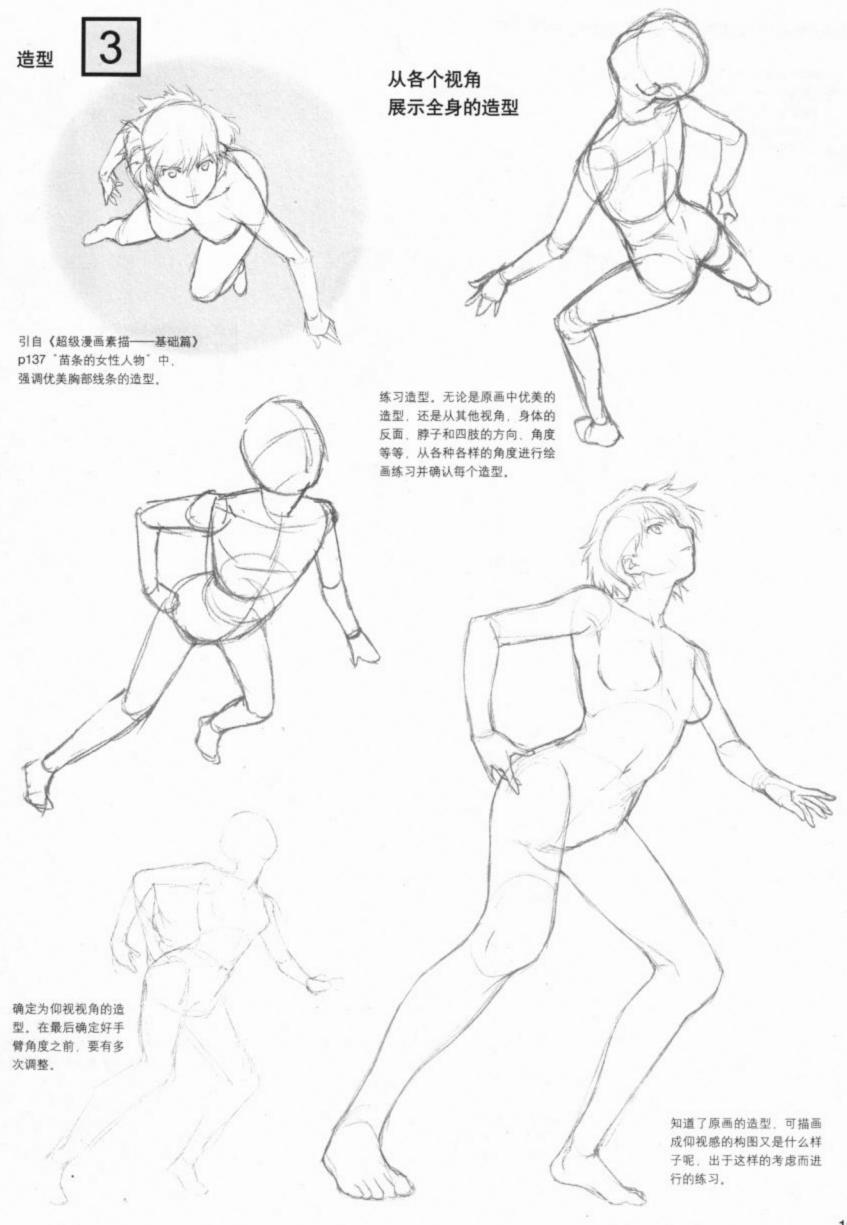
…从左下往上看的情况

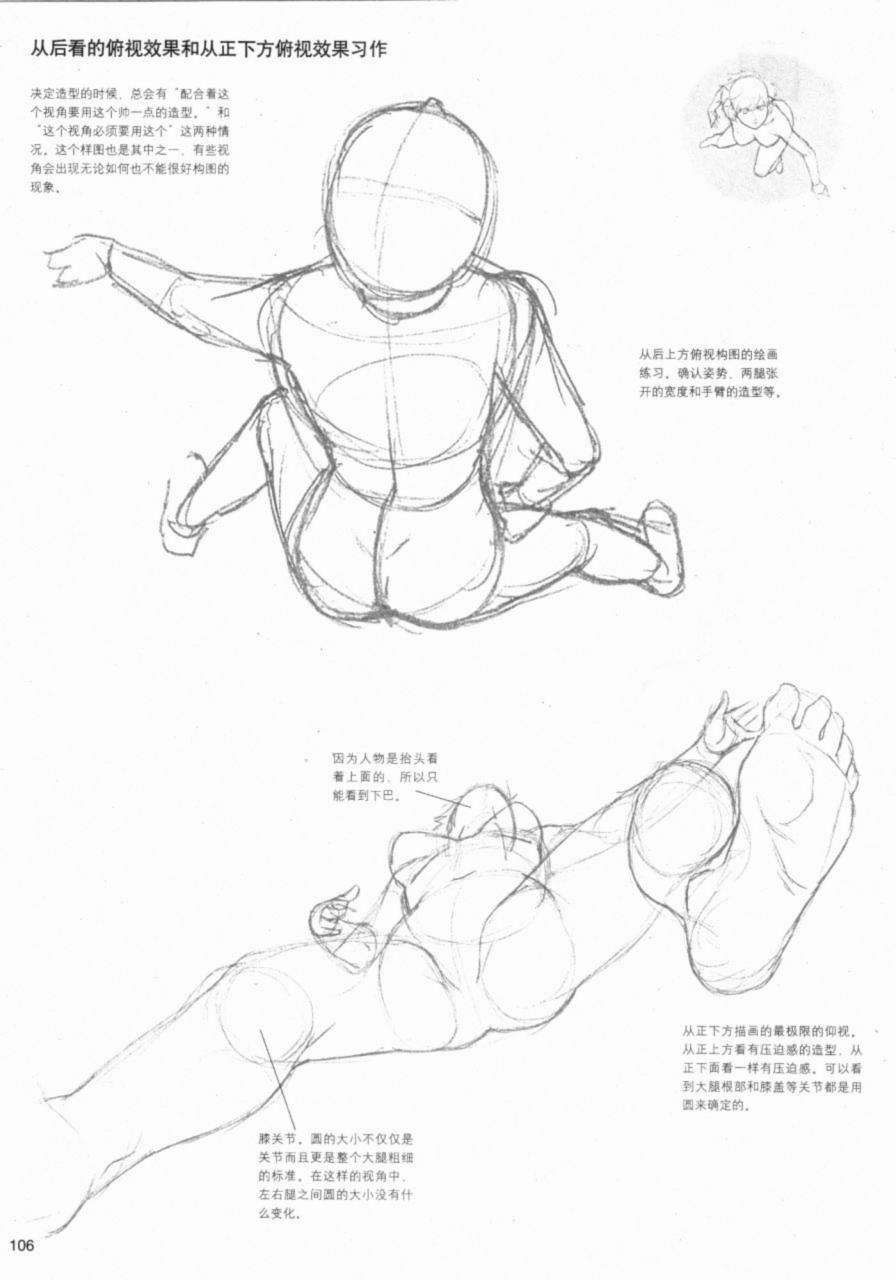


这个角度能很清楚地看见脸部的方向。身体朝向侧面。清晰地表现出人物脸部的表情营造出了戏剧般的感染力。











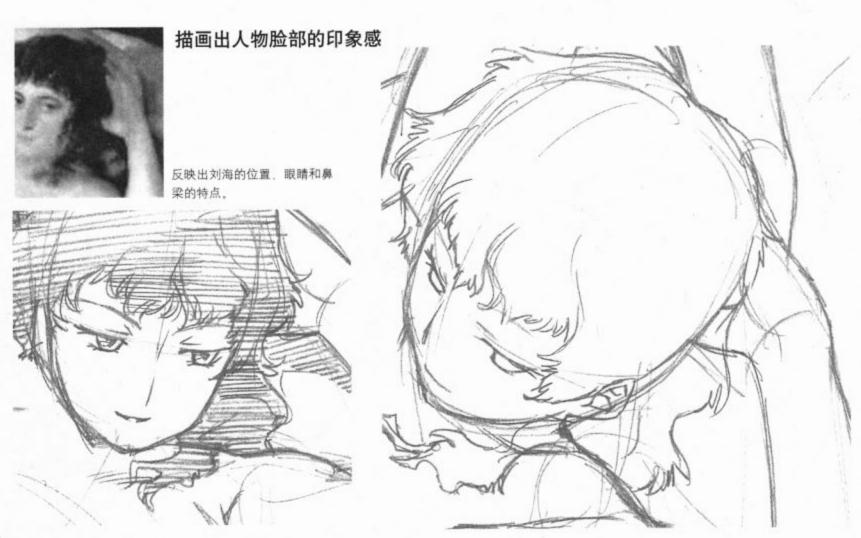


108



戈雅的作品《裸体的马哈》以"裸体少妇的造型"闻名于世,在各种各样的绘画和凹版印刷品中都可以看到。看到黑白色小小的图片。







第3章

在漫画中发挥 作用的变形表现



漫画的乐趣是通过人物夸张的动作和情感表现传达给读者的。现实世界中人所不能做到的动作和表情,对漫画人物来说只不过是最基本的演技之一罢了。

但是,很多时候对于画家所说的"画得夸张些",实际上并没有想像中的那种夸张程度。

画得夸张,也就是人物彻底的变形表现,实际上成熟人物的比例平衡是很难 掌握的。

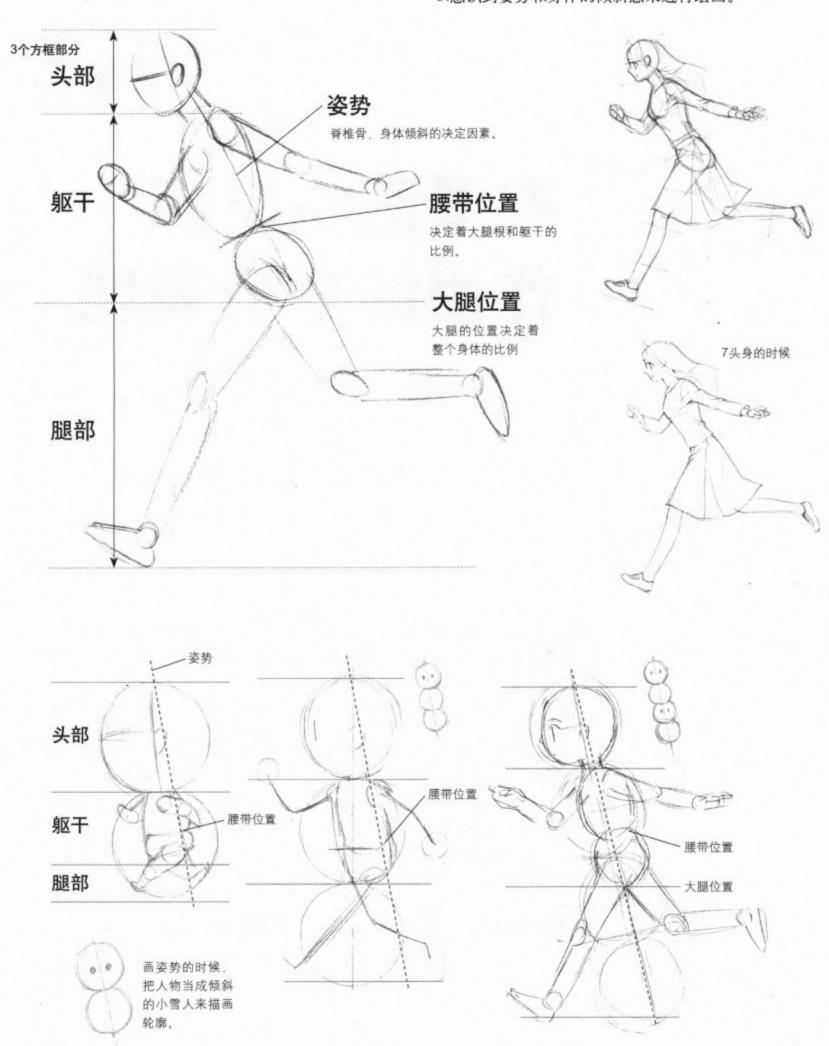
非常极端的人物变形表现,也是通过练习Q版人物最开始的变形头身比例平 衡以及动作和表情来学习其本质的。

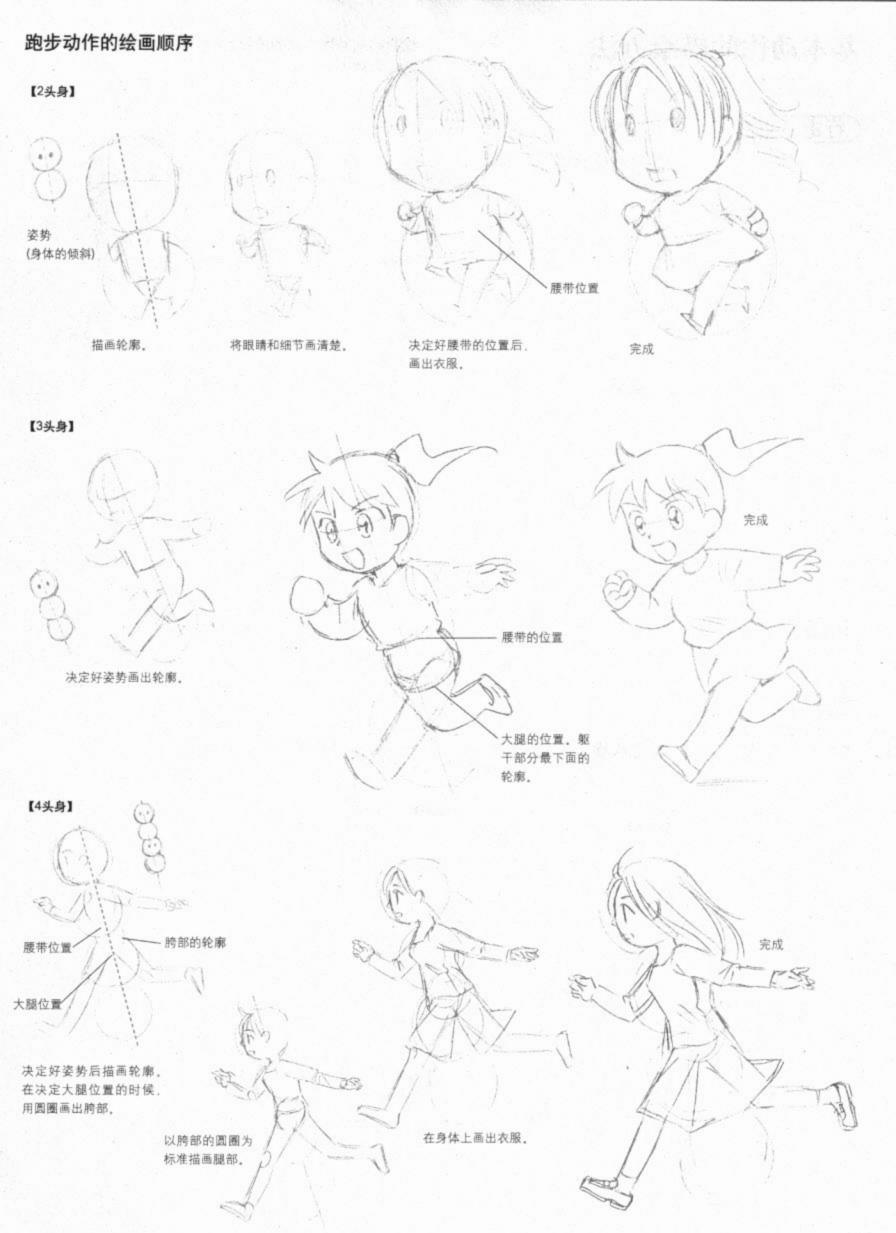
通过学习Q版人物的动作和情感变形表现,可以使成熟人物绘画的表现力有一个质的飞跃。

在本章中, 我们就来学习Q版人物为主的变形表现的绘画技法。

描画人物动作的三个要素

- 1.把全身分为头、躯干、腿3个方框部分。
- 2.要注意腰带和大腿的位置。
- 3.意识到姿势和身体的倾斜感来进行绘画。





基本动作的描绘方法

让我们从与现实人物最相近的成熟人物的动作中, 捕捉 动作的特点吧。

行走 (正面)





手脚交互地描画。在这幅画中,右手和踏出去的左脚是 重点。

穿上衣服

如果画好裸体或者穿着紧身运动衣的身体草图的话, 再描绘什么样的衣服都OK。





行走 (侧面)

[7共身]

变形从轮廓开始

Q版人物的绘画其实就是进行变形的作业。在一开始画轮廓的时候,就要把原画中动作的特征反映出来。这个时候再通过姿势和手脚的比例 变形 ,展现出画家的个性。



姿勢和四肢都用简单 的棒子来确定。

【2头身】



2头身…姿势画成笔直的 身体。手脚表现出微小 的角度,也用简单的线 条来描画。

【3头身】



3头身…姿势要比前面前 倾。踏出去的腿也夸张 的向前伸。

【4头身】



4头身…姿势基本上一样, 要强调手脚的弯曲程度。

完成。反映出通过轮廓捕捉姿势和 手脚的感觉。动作是通过变形而能 够有生机勃勃感觉的,所以也没有 必要完全忠实于样本。







跑步 (正面)



样本图。以腰为分界,上半 身和下半身是扭曲着的。





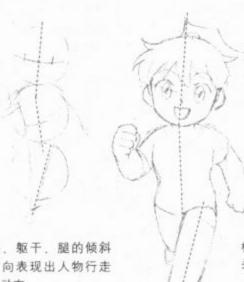
改变脸部和身体的中心线 就能体现出动作感。这是 对于躯干较小的Q版人物 特别有效的手法。

【3头身】





参照样本图加入脚和头发的轮 廓。仅这样就能够表现出动作 感了。



头, 躯干, 腿的倾斜 方向表现出人物行走 的动态。



样本图的衣服。袖子,脚 头发是参考样书所绘。



对照着样本画出轮廓。



身体草图。对应着4头身 人物的身体比例进行绘画。

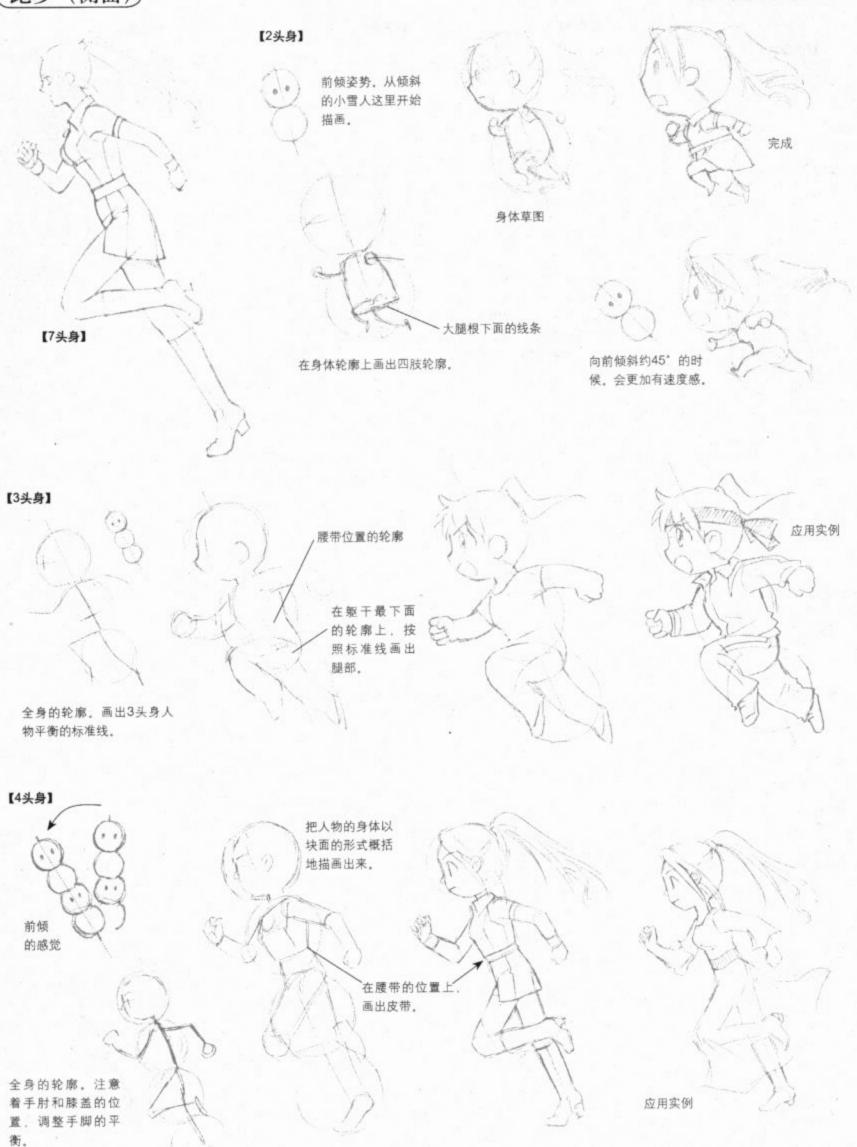


样本图的4头身版。头 发的量很多显得头很 大,强调人物的活泼



从同一个身体草图开始 描画。替换脸部、发型、 衣服和鞋, 画出一个属 于自己的人物。

跑步 (侧面)



回头 (全身



【2头身】



腿比较短的人物草图站立位置。 视角等都简单化。所以如果是有 点俯视角度的话,就看不到腿部 了。想要突出表现脸部和手臂的 时候,通常会变换一个视角。

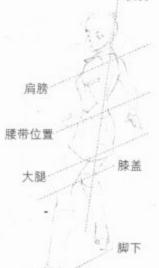
【3头身】



不仅仅是站立的姿势, 视角的 表现也简单化。







俯视等视角表现比较难, 加 入人物姿势时在肩膀, 腰带 位置,大腿和脚下的地方加 入标准线。



窍门。

在肩膀, 腰带位置, 大腿和脚 下的轮廓处画出平行的标准线 是掌握好人物比例平衡的一个





倾斜脸部来表现 出动感。







和3头身一样, 画出轮廓的标准 线后再来绘画。



回头 (半身像)





[2头身]



头和身体的平衡,都由头身比例决定。所 以,即使是半身像也要将全身的轮廓都画 出来。因为脖子和肩膀的宽度, 也是由头 身比例表现决定的。



肩膀下面的造型对应着 所需要的表现效果画出 来。



脊椎骨的线条较倾斜地画出 来。这样姿势就调整好了。



脖子和头部连接部分 与重心所在脚的中心 在同一条直线上。



有了站住回头的感觉了。

【4头身】





重心在移动的造型。 一边走路一边回头的 感觉。



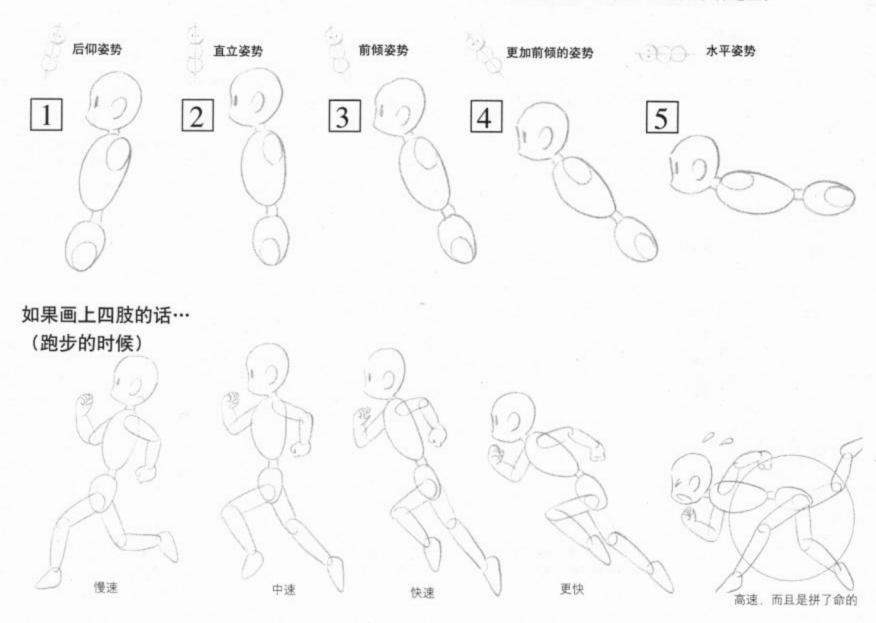


漫画变形表现

让我们来学习能够运用到任何漫画中,日常最常见的运 动造型的变化表现吧。

五个基本造型的变形表现

运动表现的基本就是通过身体展现出速度感。而 这些表现,基本上可以分成5种造型。



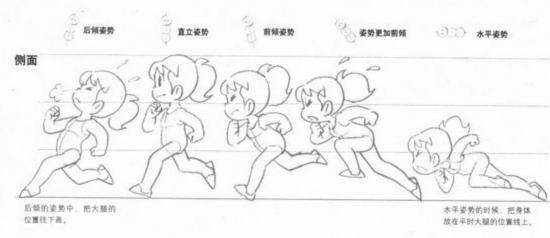


只要注意着姿势的不同,那么即使是同样的"跳跃"也能够配合着 故事情节表现出不同的跳跃造型。



120

部分的仰视效果。



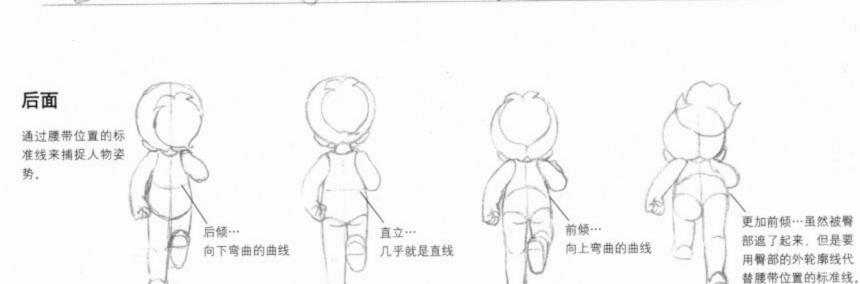




通过倾斜身体中心线捕捉姿势。

放在平时大腿的位置线上。



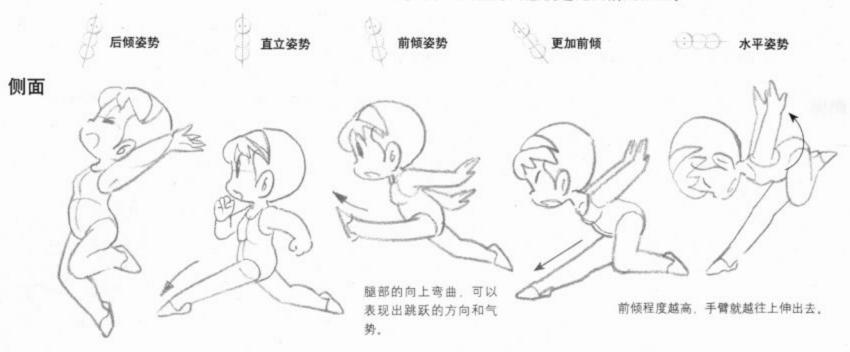


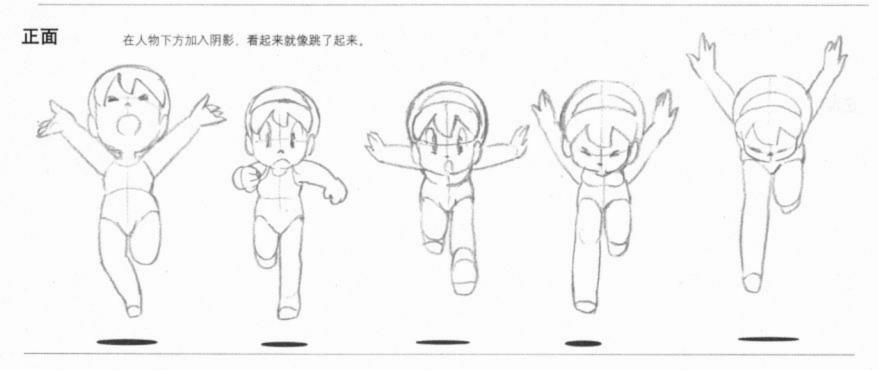
配合跑步造型的不同而变化脸的朝向和四肢



跳跃的五个造型

后倾姿势可以表现出向上和向前的动作。前倾程度越强,所表现出来的向上方向感就越比向前的强烈。



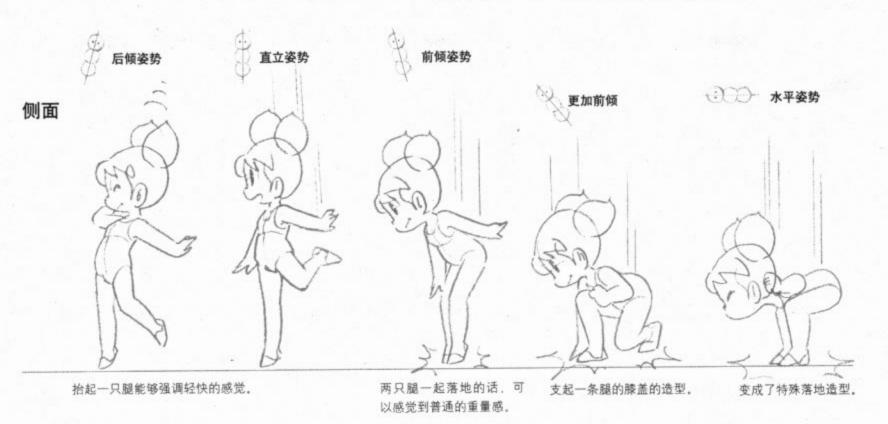






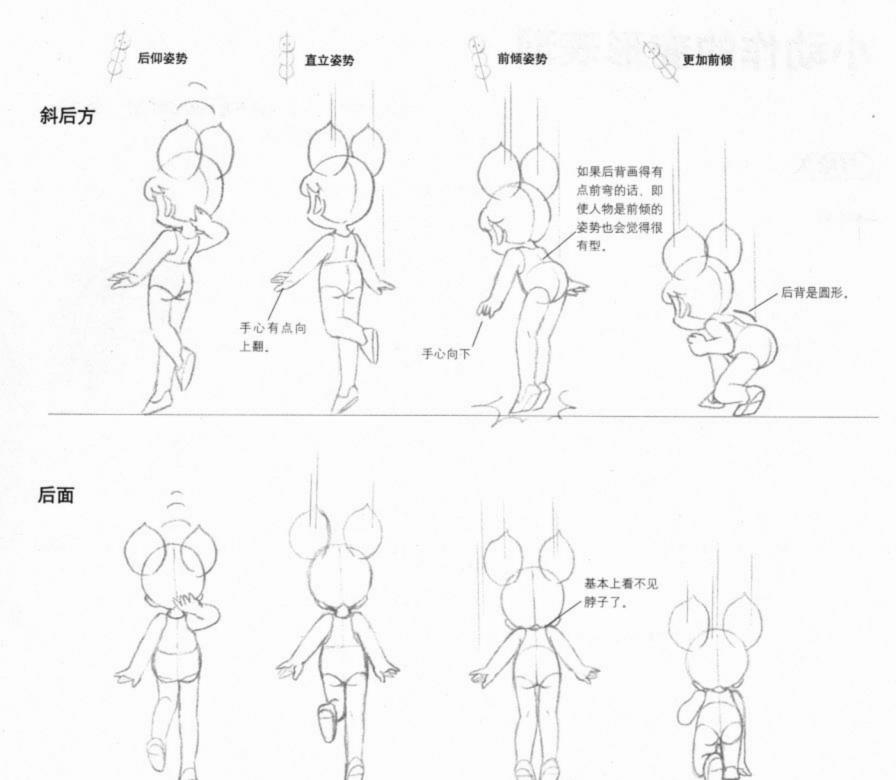
落地的五个造型

后仰姿势能表现出"轻快"的感觉,前倾姿势程度越高,就 能够表现出"重"的感觉(跳得很高)。











小动作的变形表现

描画日常生活中一些没有意识的瞬间动作、表情和动 作的变形是很重要的。

打哈欠

把嘴巴画大。





【2头身】 脸部的一半以上都画成嘴巴。



一个大哈欠打得最痛快的时候 脸部是朝上的。



嘴巴比脸部的轮廓还要大的变形表 现。嘴里面细节描画简单化。



哈欠开始的时候和结 束的时候都是普通的

【3头身】 嘴巴以脸部的1/2左右作为标准。



在描画轮廓的步骤中, 将嘴 巴的大小也描画出来, 抓住 动作的感觉。



张开大嘴巴的时候好像是 很痛苦的表情。如果想把 人物画得可爱一些的话, 就不要画嘴里面了.



从俯视视角中描画出 来的哈欠。轮廓的小 圆、越往下越小。



打喷嚏

打喷嚏的时候会无意识的使出全身的力气。撑开膝盖、握住拳头等是 其特征。脸部也不可能有笑容。



【2头身】



强调"啊咻"的"啊"口型的类型。运用横向扩大变形表现。



强调"啊咻"的"咻"口型的类型。 因为喷出了很强的气流,所以要强调 着"u"的口型来进行变形。



因为是全身的动作,所以即使是站立姿势,也要把 头发和裙子下摆的动作描 画出来。

【3头身】



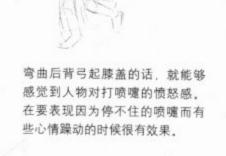
打喷嚏的瞬间把口罩吹飞的情节表现。因为要体现出打喷嚏把自己都给吹飞了的感觉,所以身体也变形成大大的英文"U"字状。





轮廓是"跳下"的动作。适 合表现走着路或做其他动作 时突然打喷嚏的情节。









普通抓痒的动作。把手放在头上抓痒的造型。

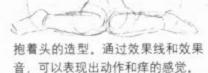


手指的状态。并不是握成 拳头。画成手指的一半左 右都伸在头发里面的样子。





为了画出膝盖以 下部分加入的轮 廓。作为长度的 标准线。





有4条胳膊。因为人物是一副很麻烦的表情,所以即使不画出效果线也同样能感觉到人物"真是烦死了"的状态。



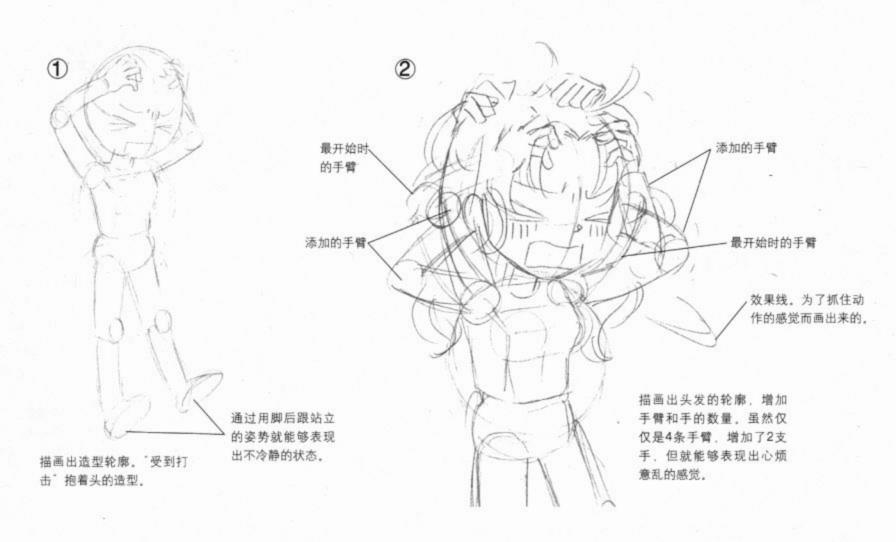


埋下脸挠头的图。不画出手臂而 画出很多各种各种的手。



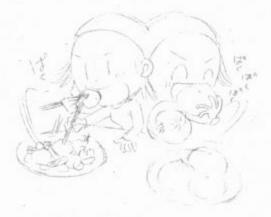
角度和手指的感 觉完全都不相同。 把手都画成差不 多大小。

通过挠头动作学习快速动作的表现



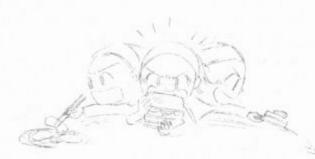




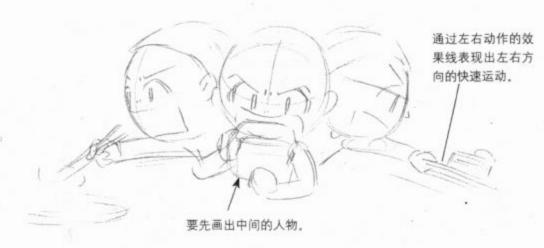


所有东西都伸手去拿。通过2个分身来表现快速的 动作。"肚子饿了"是其主题。



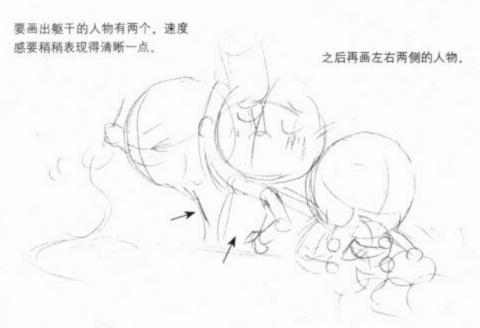


通过3个分身来表现往左右两个方向的 快速动作。比肚子饿相比,更有贪吃的 感觉。





中间的人物在对瓶喝东西,左右两侧的人物也加上上下的动作。因为营造出了一种定格画面的效果,所以就能够表现出正在享受美食无法自拔的人物。





用相当快的速度撕咬肉块的情节。 肉和手的分身体现。



分身表现的描画顺序



描画出中心人物。在这个阶段中,如果这 个人物的快速动作(手臂的分身等)很有 必要、就同时商出来。



画出其他动作。脸部的朝何和造型越是不一样就越有意思。人物的头部都 要高成一样的大小。



配合着动作的效果高出效果线。



堆积的盘子 巨大的肉块



情节中所需要的食 物也要夸张地表现 出来。







完成大吃大喝的情节。

感情的变形表现

感情的变形表现得夸张些却是刚刚好的。那就让我们来学习一下脸部和身体的表现方法吧。

开朗的心情

笑, 高兴, 喜悦等感情。

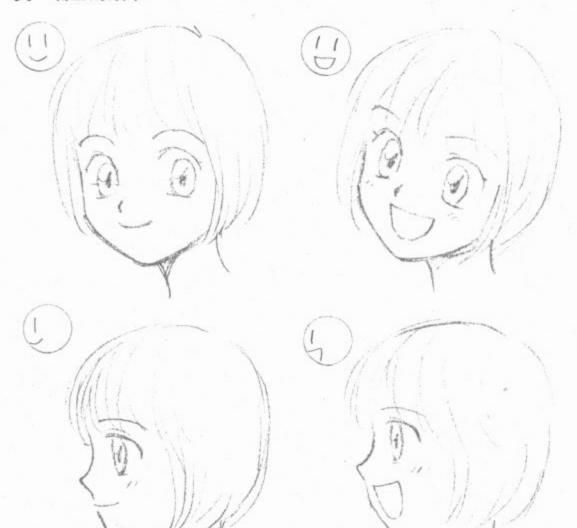




造型的轮廓。画出从中心 向四角发散的四肢。在表 现开朗心情的时候,要注 意运用"放射打开"和 "向外"的姿势和造型。

笑…嘴巴的效果

愉快、高兴、开朗心情的脸、要通过嘴巴来进行表现。





眉, 只要嘴角上扬, 就能够表现出开朗

的表情。

用身体表现高兴的心情

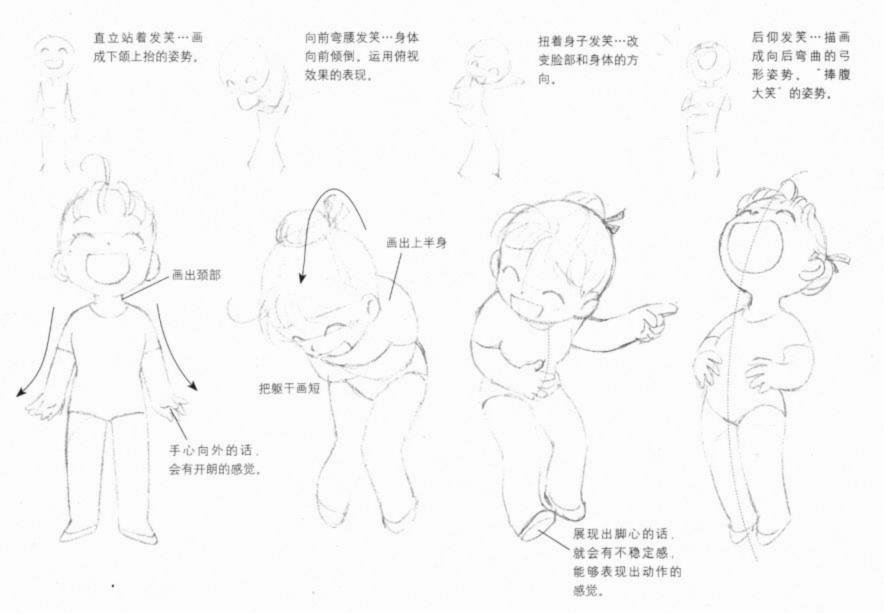


高兴→很高兴→高兴得跳起来…喜悦心情的递进 都是"向外体展开"的身体动作。



裏便…开心!! 寫兴得跳起来并举起双手的 动作。伸出手指的动作表现可以营造出开朗 活泼的感觉。 標高兴…把四股而成分別向后四 数扩的样子。

站着笑的动作表现



笑倒了的表现…倒在地上发笑



滚在地上发笑, 蜷缩起身体的动作。 画出弯曲的手肘和 抬起膝盖的造型。



敲打着地面发笑, 趴在地上的造型。 只是弯曲一条胳膊 的手肘和一条腿的 膝盖,就能够表 出人物动作。



翻过身发笑, 仰面造型。 只是画成大字形, 伸出 两脚, 人物就失去动作 感。如果弯曲一条手臂 和一条腿的话, 就能够 表现出动作了。







四肢向外伸展的话,就能够表现出开放感和乐 天派的感觉。

仰视的笑容 随着下颌的抬高,就能够表现出笑的程度在变大。



抬高下颌,看不到下颌面。上勾的小 鼻子和略画长的颈部都是关键。



下颌抬得更高,仰视的脸部。可以 看到下颚面。



下颌抬得再高些,嘴巴上面的面积 渐渐变小。



完全后仰的状态, 只能看到嘴 巴和鼻子。

特殊笑容…变化眉毛和嘴巴的笑容

如果眉毛,眼睛和嘴巴非对称描画的话,就会流失开朗的感觉。可以体现细微的感情变化。



高兴的家具和花卉的表现

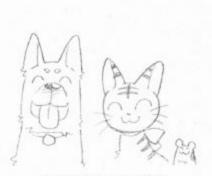


后仰(向外扩展)表现,用在 人类以外的东西上也是很有效 的。





舞动的感觉通过部件的放射 性分布来表现。



动物的嘴巴就是其笑脸。



开朗心情的变形表现幸福满满的样子。加入笑脸和手心、脚心,还有向四面伸展的四肢动作,就能够表现出某些人物阳光开朗的感觉。





垂头丧气的垂着肩膀, 所以从正面完全看不 到脖子。



垂下肩膀、膝盖跪在地上等



造型的轮廓。雪人轮廓 要往前倾。郁闷的心情 要用 '内收'的'圆球'的感觉来描画。

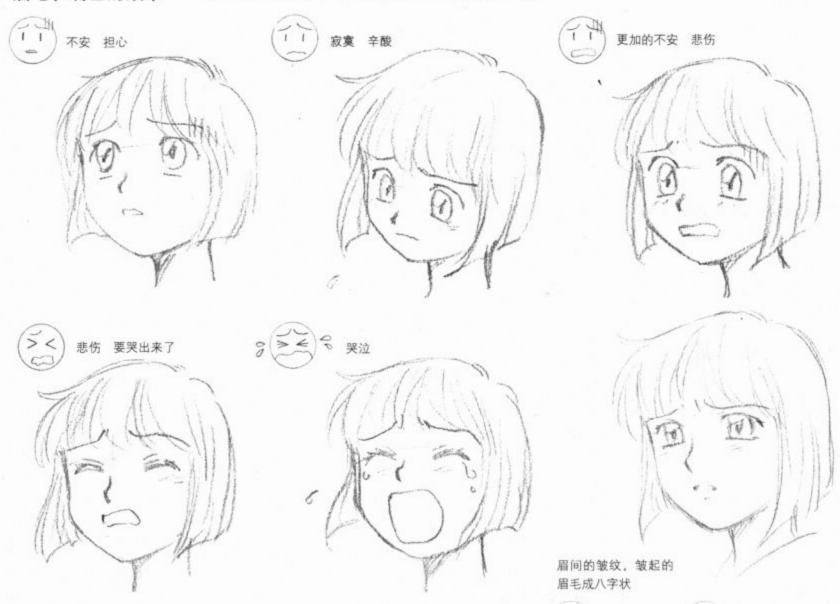
直八字眉



心情低落、郁闷等心情都要用 "内收"的动作通过身体来表现。

眉毛和嘴巴的效果

不安、寂寞、悲伤等等郁闷心情的脸部,通过眉毛和嘴巴来表现。



用身体表现不安…不安的递增表现



稍稍有些不安。放伍肩膀、后背也而成圆形。



不安、脸渐渐靠下(内收)。手脚也都高得 章向身体内侧。



相当不安,四肢靠向身体中心的动作。 越来越收紧身体。



通过圆形的后背,加深 的阴影, 俯视的视角等 效果、都能体现出寂寞



但如果脖子和四肢等都 画得向身体内侧靠紧的 话、就能够体现出不安 和寂寞的感觉。



寂寞的家具和动物的表现



圆形的后背是其基本



把杯子把画得松松绮绮的。 像这样利用波形线而外轮 廊, 就能够营造出没有精 神、很寂寞的氛围。



利用内收的效果。



波形线和下垂效果的表现。

郁闷心情的变形表现,孤独。通过加入伤心效果的八字屑,下垂的肩膀 和前领的姿势,就能够体现出寂寞的感觉、画出两脚分开的站立姿势。 表现出"只有我一个人站在这里"的孤独感。如果闭紧双腿的话,就是 比较接近'对不起'的造型了。



发髻的表现



造型的轮廓。两个发髻都竖 立起来。在要表现愤怒的时 候,要注意使用"竖立"表 现和"前倾"的身体姿势。

前倾。向前倾倒的姿势。



闷闷不乐、怒火中烧、相当生气的时候走来走去,愤怒 的心情就是一种把能量向外发散的状态。要记住立起的 脚尖和耸起来的肩膀等都是"愤怒表现"。

愤怒表现所使用的符号







气愤符号

愤怒符号

闪电

愤怒…眉毛的效果 不满、窝火、暴怒等,愤怒的表情都用向上吊起的眉毛来进行表现。



切,稍稍有点窝火



呀呀呀, 真的生气了



哇啊, 生气了



可恶, 更窝火了



闪电的数量越多, 愤怒的程度就越



大量的愤怒 符号。相当

着重描画愤怒时上挑眉毛的 动作。在眉心和两眼之间加

入皱纹。



用身体表现愤怒…通过姿势来表现出方向性



不平不满,两脚分开,双手交叉 的轮廓就形成三角形,能够表现 出愤怒的心情。



愤怒得发出声音,通过身体的前倾,表现出已经露 于言表的愤怒。脸部也要向前方探出。



"我生气了"之一。愤怒表情的发散、 声音的发散 (怒吼之类的) 通过抬高下 颌来表现出来。全身表现出"爆发"的 感觉。



方向的表现 (在动作中表现出方向)



前倾的姿势是带有方向性的动作。 即使仅仅是姿势的倾斜,也能够 表现出愤怒的动作。



愤怒符号也从体内发散出来。安排好放射 线的感觉。



愤怒的变形表现,暴怒。就像"怒发冲冠"一样,愤怒表现的基本特征就是向上的能量表现。头发要竖起来,肩膀要画成耸肩。大腿。放在腰两侧的手臂,身体前倾、探出脖子、怒视前方的姿势,都是愤怒表现中所必需的"力量"表现。



咬牙切齿, 怒火中烧。积蓄愤怒动作(状态)的表现。



喊叫、爆发,抬高头部、身体前倾的动作。



咬住的嘴巴, 把嘴画成斜的。

基本上画出脖子的造型和这 个视角的脸部。



如果不张开嘴 巴,就是一幅 "哼"憋着火 的表情。



抬高脸部咬紧牙关,就是在忍 耐的表情。



喊叫中的嘴,画成梯形。

基本上不画出 脖子的造型和 这个视角的脸 部。



如果嘴画成三角形, 就变成笑脸了。



头依旧朝下的时候, 生着气 说话的表情。

张开嘴巴里面的表现



普通的喊叫、画出上面和下面的牙齿。



有些生气的喊叫,在上下牙之间, 就像是系着线一样,一部分牙齿 连接起来。



相当生气的喊叫,用竖线在嘴中 画出明暗(阴影)。最有压迫感。



惊讶…夹杂着各种感情的表现

啊! 惊恐

在惊讶的感情里面还夹杂着喜悦、愤怒等其他各种各样的表情。



哇! 惊喜

什么? 惊怒

用身体表现惊讶



加上脸部的变形表现,从身体的前 倾后仰到跳跃动作, 几乎所有的身 体运动都有所表现。小汗滴和眼泪 也是很有效果的表现道具。



啊?稍稍有些吃惊。身体略微 前倾。手臂在身体前面。

哈啊~? 相当明显的吃惊。弯下 腰并大大的伸出双手。

哇啊~! 惊喜。有些后仰的感觉。 画出缩起脖子的感觉.



啊呀! 弓形。在吓得哆哆嗦嗦蜷 起身体的时候, 突然间被后面的 东西吓了一跳时的反应, 有点像 后仰欢呼的样子。



不是吧! 直线。由于过强的打击而身体硬直 起来。在硬直的身体上还要添加快要倒下去 的表现。在这之后,一般都是人物昏过去的 表现。



呜啊!!!打开身体。由于打击过大而完 全失去控制的惊恐造型。在惊恐还没有到 昏倒程度的时候,表现出一种混乱状态下 的惊恐。

可爱的惊讶

通过小斗眼和两腮的红晕来表现。不过都是"稍稍有些吃惊"的表现。



黑色的瞳孔 小斗眼, O字形 的嘴巴,有一 种天真无邪的 感觉。



眼睛里面并不完全 画黑. 能够体现出 "哈!"的表情, 体现了吃惊之后氛 围的改变。



在瞳孔和上眼皮 之间留出空白的 话, 那即使是在 侧面也能感觉到 斗眼的效果。

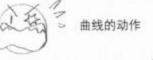


心脏快要跳出来的惊讶

左右不对称的眼睛,张开的大嘴,眼泪是表现面部表情的三大要素。



双手在同一平面张开形成大字的硬直表现 类型。还留有一些人物的可爱感觉。





被后面的事物吓到时的冲击表现。用后仰来进行强调。人物的可爱感觉已经没有了。



直线和曲线的动作



最极端的变形表现类型。无论是什么样的 人物,平时的形象也都被破坏了。

惊吓之后的表现



觉得自己死定了,趴在地上四肢伸向四方, 就有一种相当疲惫的感觉。



惊讶的变形表现,跳起来。头部虽然有些后仰感觉,但是并不画出颈部。 脖子之所以要蜷缩起来,是为了要表现出惊讶带来的硬直感。不仅是身体,张开的手指和头发以及全身后仰的描画都强调了惊讶的感觉。

通过全身表现心情

动作是内收还是外扩、向上还是向下,是有区别的。 仅仅通过动作, 就能够表现出人物的心情。

阴暗·郁闷感觉的造型…内收

【2头身】



全身蜷缩, 把脸埋起来。 表现极度绝望、灰心等的 状态。



下跪姿势, 能够表现出向 下的郁闷. 失望的感觉。



蜷缩着后背抱着膝盖。虽 然看不到脸部, 但是也能 体现出一种阴暗的氛围.



蜷缩着后背, 低着头无力 的站在那里。失望造型的 代表。

[3头身]









[4头身]









脸部朝向的效果 头向下,仅仅是低着头闭着眼,就能够营造出郁闷的氛围。











头向上,如果脸朝向上的话, 就有一种开朗的感觉。

阳光 • 开朗感觉的造型…外扩

【2头身】



伸直后背抬起下巴, 强调向前的感觉。



弓着后背站着,能 够体现出向着理想 梦想和希望努力的



这种 放松的表现可以 体现出稳定开朗



跳跃和飞翔. 飞越等都是高 兴的表现。

【3头身】









【4头身】









歪着脑袋的效果 歪着脑袋, 也是心情变化的表现之一。



开心的心情



伤心的心情



愤怒的心情



惊讶的心情

面部阴影所体现出的夸张表现

脸部阴影是强调脸部起伏、营造氛围的表现技巧。主要用于描画4头身的Q版人物和5头身以上的成熟人物。

表现阴影是体现立体感的基础

注意光照效果 (通过光线照明而产生的阴影) 加入阴影。

的简略表现。



普通的脸。没有加入阴影。



如果加入阴影,看起

如果在头发下面、鼻子下面、下颌下面还有脸 的侧面都加入阴影的话,就能够体现出人物的 重量感。



在阴影的界限的地方用点线

画出来。也常用于Q版人物

沿着腮部的圆弧画出点线。能够表现人物很可爱的感觉。



简单的阴影表现(省略阴影)。在鼻子下面和下颌下面 加入阴影的手法,也可以用于Q版人物。



适合写实漫画的阴影表现。

通过面部阴影来强调表情

运用于惊讶、愤怒、不安、恐怖等深刻 表情的强调。

光源在下方所产生的阴影。

表现不安感 恐怖感的阴影效果)



没有加入阴影的时候。





4头身人物。阴影主要用竖 线进行描画。



没有加入阴影的时候。





斜侧方 没有加入阴影的时候。



把嘴巴里面画黑的话, 就能 体现出一种恐怖的感觉。



只要在眼睛下面和额头加入阴 影。也能够体现出效果。

表现愤怒心情的阴影效果

7分上面的光源、3分下面的光源表现出来的感觉。在额头和眼睛下面画 出阴影。



正面 没有加入阴影的时候。



4头身人物。在眼睛下面加入阴影。



侧面 没有加入阴影的时候。



在鼻梁那里加入阴影。如果在两 腮加入阴影的话,人物会变得过于可爱,所以这一点要多注意。



斜侧面 没有加入阴影的时候。



鼻根的阴影,可以看成是皱 眉的时候产生的阴影,所以 描画是没有问题的。

表现出压迫感的阴影效果

和脸部视角相结合的效果。怒视(强调氛围). 喊叫(强调愤怒的压迫 感)和很不安的回头(强调不安感)等等效果。

怒视 (强调氛围)



仰视的构图



Q版人物在鼻子和眼睛下面加 入少量的阴影就可以。

喊叫 (强调愤怒的压迫感)

阴影。

很有效果。



俯视的构图

设定光线从上方打下来。 在额头, 眼睛下面和下颌 下面都加入阴影的话。会



从发际线到眼睛下面加入竖 线。眼眶周围的阴影也很有 效果。

不安的回头 (强调不安感)





只画出额头和下颌下面 (颈 部)的时候

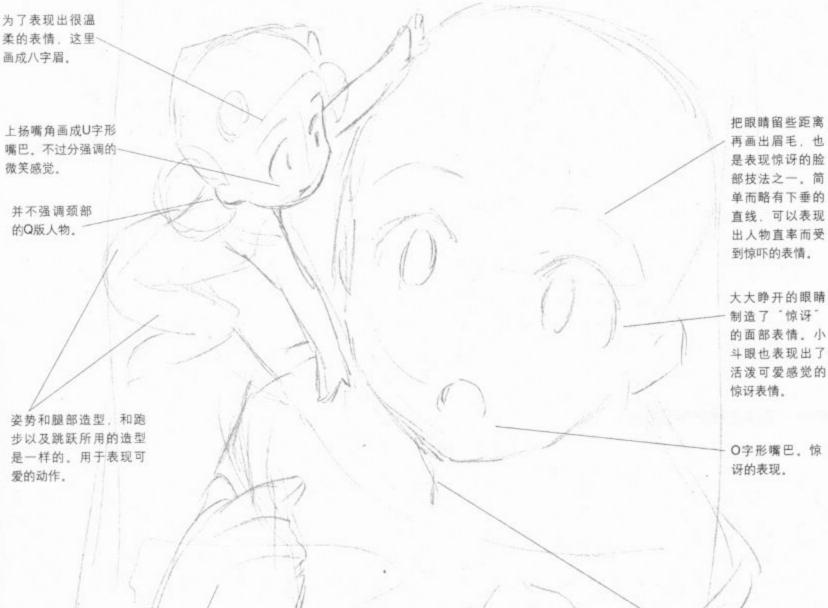
把额头和脸的侧 面画暗。



只画出额头的阴影也能够强调 人物的不安感。



感情和动作的表现要从草图造型过程中开始。决定后再刻画,也体现 在本书封面图的草图造型创作中。



调整描画后

反映出通过草图所体现出原画的表情动作表现。

轻握住的手, 能够表现出人物可爱的感觉和不



知所措的心情.

调整为比草图中的嘴巴要 通过裙子的运动来强调人物的跃动感。 小,不是很夸张的微笑。 但是. 笑容的感觉还是能 够反映出来的。





在两腮加入表现红晕的斜线。

因为草图有很多地方很不清晰,所以也可以说其中凝结着表情和整体氛围的精华。但如果原样不动的话,调 整后也会显得很单薄。所以在最后完成的调整中不仅要进行线条的调整,还要在两腮的地方加入表现红晕的 斜线等,来强调人物可爱的感觉和人物的情感。调整描画并不仅仅是按照草图或者原画重新画一遍,而是要 把最开始时的感觉"再生",也就是.创新的工作。



通过刻画成熟人物头

身描画颈部。

第4章

人物设计 与色彩设计



头身素描可以运用在各种各样的人物设计上。划分好身高、身材和人体比例的话,就可以对应着读者的兴趣和作品情节来进行人物群的设计和人物设定。在本章中,我们就人物设定以及设定需要运用的头身素描法等问题,

通过设计一个家庭的人物来进行学习。

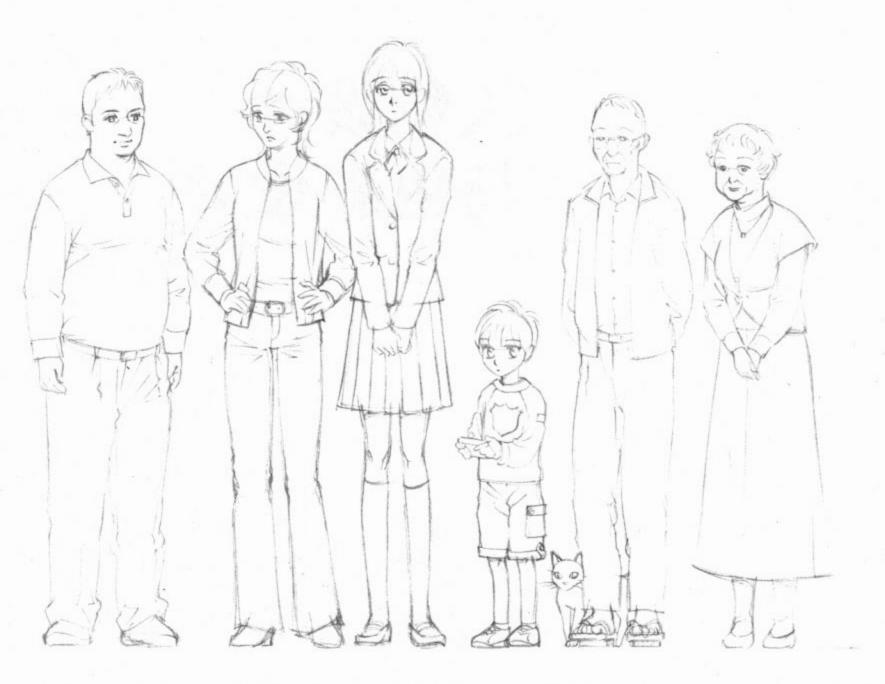
此外,人物设计不仅仅可以用在动漫中,也很普遍的被运用在插图和图释中。特别是插画,很多是最后要进行着色,所以在本章中也会介绍素描的进阶着色实践技巧。

人物设计就是塑造人物

头身是描画好人物身体平衡的技巧要点。在赋予人物个性方面要灵活运用。

尝试设计出一个家庭吧

设计家庭就是利用头身描画人物素描的大集合。 设定好人物的感觉再进行描画。



的时候也是很苗条、健壮 且很健康。因为很注意 也没有什么很拿手的事 直白地表达出来,但 常常会被妻子和女 雅,但是有些爱唠叨。 的体型。无论是工作、爱 自己的身材,所以很喜 情,唯一引人注目的就 是很有正义感。无论 儿出言指责。喜欢 朋友和兴趣爱好也有 好还是作为父亲, 都是很 欢能够展现好身材的时 是身高, 心里很羡慕健 是学习还是体育运动 猫, 爱好是收集旧 很多。喜欢园艺。 普通,相当"大众"的人 物感觉。

尚服装。

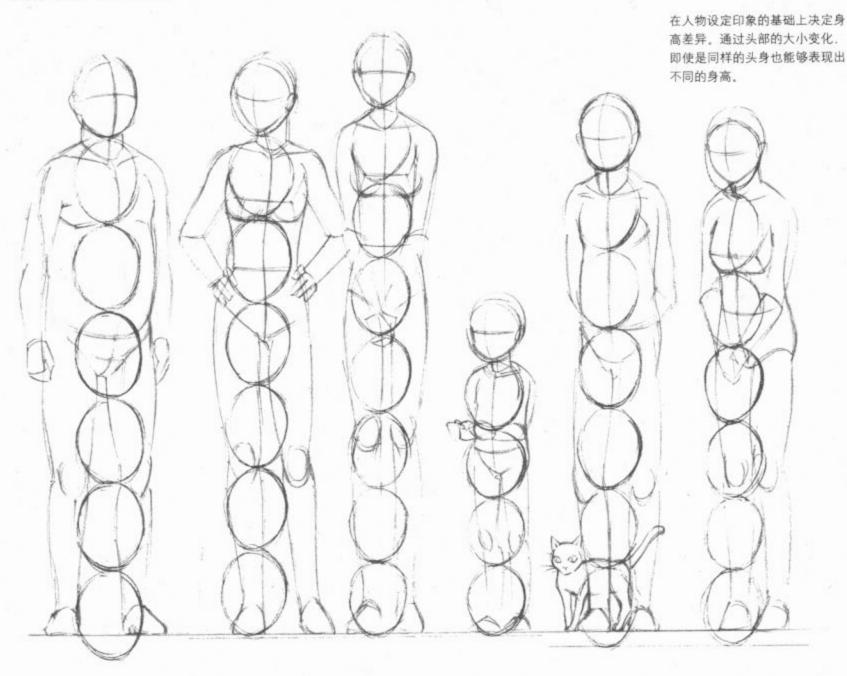
爸爸: 爱好高尔夫。年轻 妈妈: 看起来很年轻而 女儿: 成绩普普通通, 儿子: 不喜欢把事情 祖父: 为人温顺, 康的妈妈和祖母。

都能做得很好。

武器。猫:黑色。

祖母、行为举止很高

决定身高 身高差异



爸爸、普通身材但稍稍有 些发胖。6.5头身。较胖的 人物用低头身。

妈妈:活泼健康。 7头身。用苗条的 身材体现灵活的 感觉.

高得太多。

小腿较长的5头身。

身。头部稍稍画小些,出冷酷又聪明的感 身高和妈妈一样是7头 康的老奶奶形象,所 注意身高不要比父母 觉,所以画成头较 身。身高稍稍画矮一些 以要脸部更小一些的7 就会有老人的感觉, 所 头身。 以脸部稍稍画小一些。

女儿: 个子很高。8头 儿子: 因为要表现 祖父: 是妈妈的爸爸, 祖母: 因为要画成健

脸部族谱



和父亲很像的眉毛 和眼睛。耷眼皮受 到父母双方的遗传。



父亲



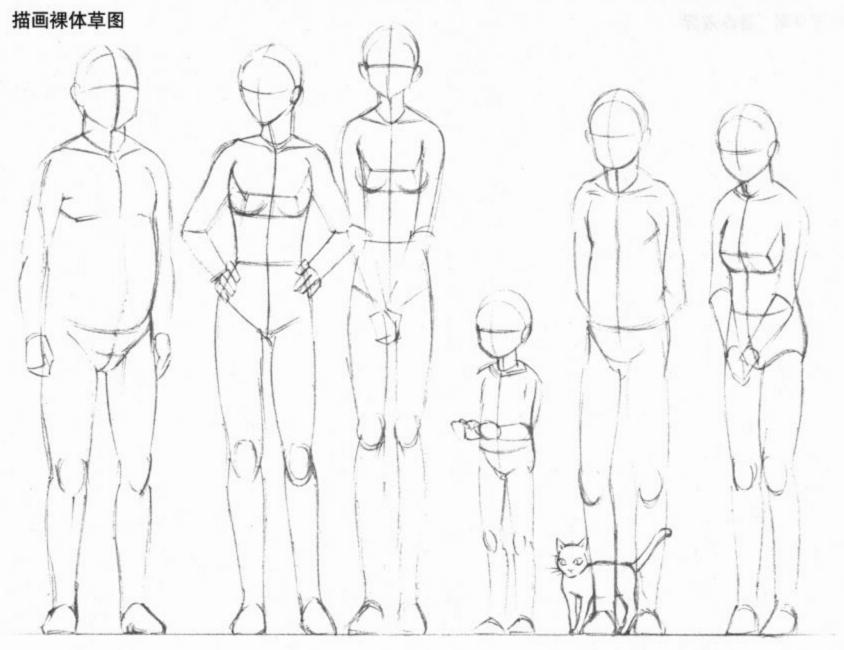
和妈妈很像的鼻子和眉毛。 母亲:发质遗传祖母。



祖父是妈妈的爸爸。



祖母: 妈妈的妈妈。 女儿和外孙女耷眼 皮的遗传点。

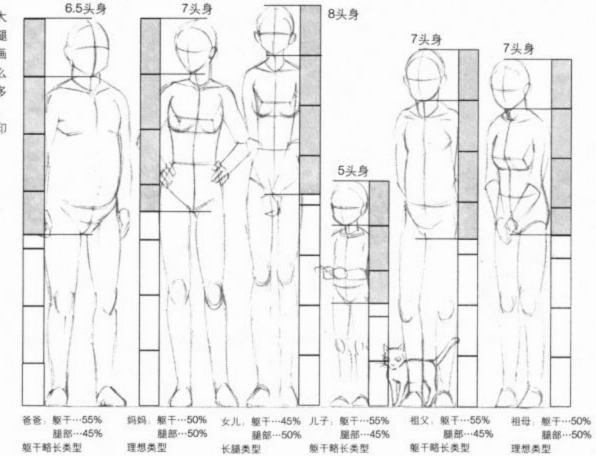


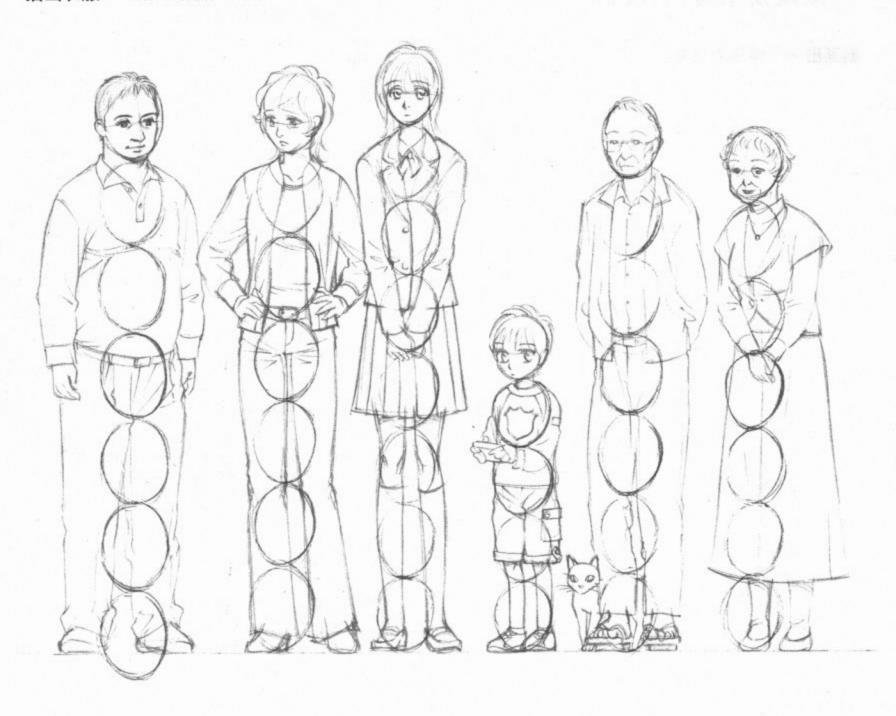
人体的裸体草图。躲在老爷爷后面看不见的小猫, 也要明确画出其轮廓。

确定身体平衡

头+躯干

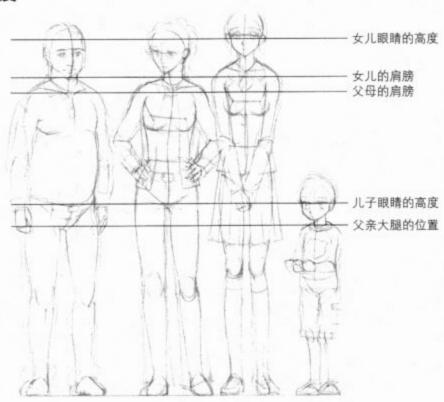
腿部





确认眼睛和肩膀的高度

主要的人物、特别是主人公 的视线是很重要的。在人物 对话的情节中, 人物是看着 上面还是下面, 就此就能够 看出是'谁在说话'。



人物设定和造型设计

人物设计要配合舞台、性格的特点来设定以及 人物的作用要充分的考虑。

描画出一个帅气的爸爸

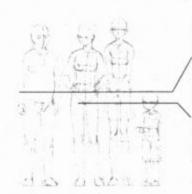




设定,和恶霸地产回收组相斗争的工薪阶层 爸爸。通过人物的安排就能够体现出其帅气 的一面。主人公在中间。很好的姿势,表情 也描画得很有威严。



为了表现出主人公帅气威风的一面,躲在主人公 后面的人物也有必要明确地描画出来。



利用人物设定

身体弯曲是从腰部开始的,所以大腿的位置几乎没有什么变化。如果大腿的定有什么变化。如果大腿设定好的话,那和父亲定好的话,那和父亲完间的身高差就可以按照这个比例画出来了。



因为母亲身体的大半都藏 在父亲的后面,所以要在 原稿的内侧画出全身的轮 廓来决定身体平衡。



平时的父亲:大瞳孔,很温柔的眉毛。



到了关键时刻的父亲: 略小的瞳孔、上挑 的眉毛、清晰看到嘴角(嘴巴的两端)的 嘴形。额头和眼眶的皱纹也有所强调, 颈 部的阴影也画得浓些。



喊叫,把嘴巴张大的愤 怒表情,也有改变人物 印象的表演效果。

描画出能够反映人物性格和设定的表情



眉毛之间略加入褶皱、 瞳孔也清楚地描画出来。 表现出在不安中努力寻 找保护对象的力量感。



母亲。耷眼



在眉毛之间画出大大的 褶皱。因为是接近于正 面的视角,所以能够表 现出力量的强度。



儿子:普通眼睛



本来是很酷的一个人物 设定,所以眉毛的也为 就加入一点褶皱。因的 也是有目的性功 动。 一种常人难有的酷酷感觉。



反派 坏人的设计



通过威胁和平家庭的反派角色的设定,能够使"为了家庭而战斗的父亲"的形象更加突出。

一家人都非正常状态的情况

到了关键时刻,就转变成了一家团结共同战斗的家庭:即使是在这 个时候也要在人物的服装和武器上突出人物个性。此外,也能通过 "有所改变的人物"和"没有什么改变的人物"来扩大人物印象的



印象改变很大的人物



到了关键时刻







女儿:遇到什么事情的时 爷爷: 到了关键时 候就活跃起来了。 刻就变成了行动派。

印象没有什么改变的人物









强硬的类型。

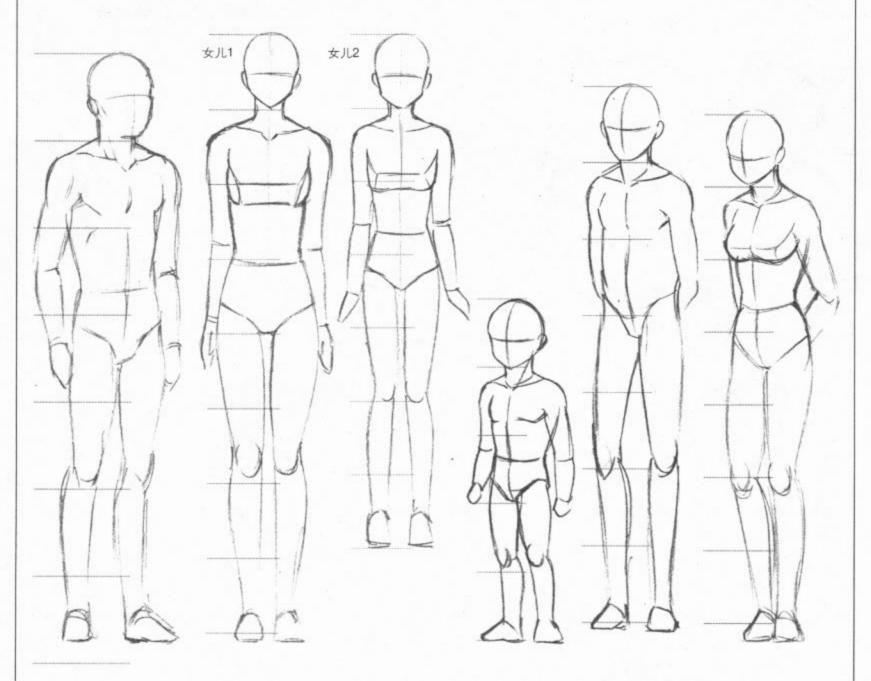


入状态的类型。





儿子: 总是很冷静。奶奶: 和平时一样。 甚至是平静。



爸爸:不改变头部而 略缩小身体的6.5头身。 脸部很大是其特征。

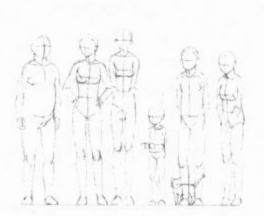
女儿1. 扩大肩宽, 身体很结实感觉的方 案。8头身。

女儿2:不改变肩宽。 但把垂肩改为耸肩。 身高较低的7头身。变 身设定。

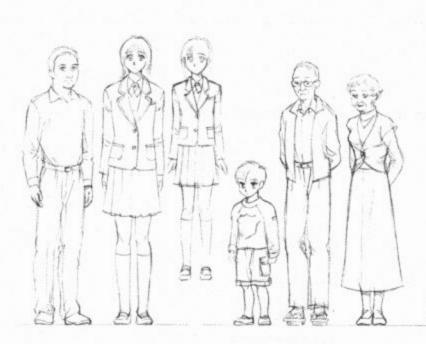
体格的5头身。

儿子: 变成强壮 祖父:长脚特征的7头 祖母:几乎不自然 身。在所有的地方都 的性感。有些脱离 尽力表现"不平常"。 现实的是故事的铺

垫。7头身。



最初的设定



因为并没有预定妈妈 登场, 所以在此不进 行设计。

变化到Q版人物的安排

通过3~4头身的运用体现出人物身高差。通 过半头身 (0.5头身) 和1/4头身 (0.25头 身)的区别就能产生很大的差异。



爸爸: 3.5头身

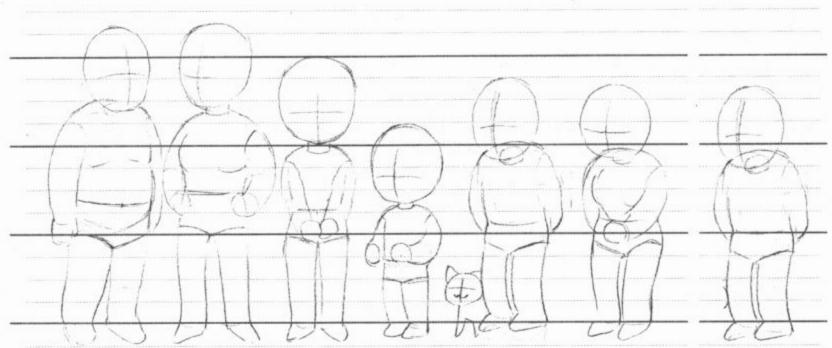
妈妈: 3.5头身

女儿。3头身

儿子: 2头身

祖父: 3头身

祖母: 3头身



爸爸和妈妈:比女儿高1/4头身。

女儿·主人 儿子:身高比女儿 祖父:虽然身高 祖母:和爷爷一 身)。

公: 3头身 低3/4头身 (约1头 约低0.5头身, 但 样, 但是因为没 是因为木屐身高 有穿木屐而有一 约提高1/4头身。 点身高差。

参考。脱下木屐 的祖父。



成熟人物类型的一家人



成熟人物类型的时候,木屐的高度约 1/6头身 (不到20%) : 也就是耳朵 一半的高度,所以在误差范围之内。

漫画风格的设计

~Q版人物和成熟人物混合存在的效果~



爸爸: 2.5头身

妈妈: 6头身

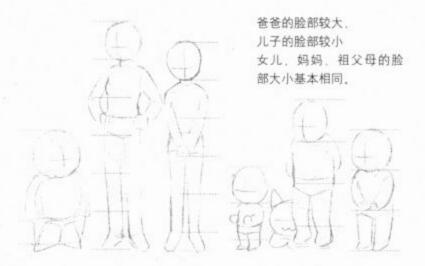
女儿。5.5头身



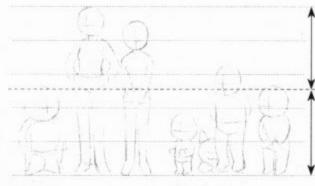
儿子: 2头身

祖父: 3.5头身

祖母: 3头身

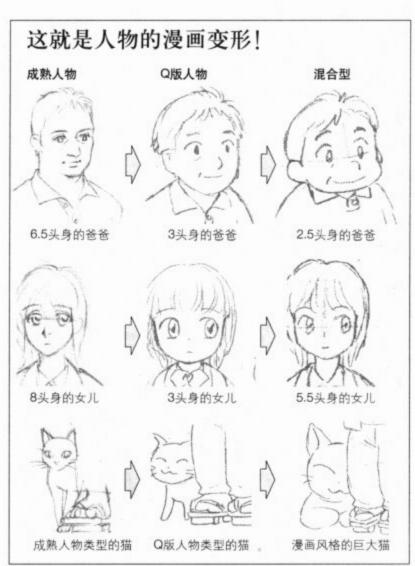


确定身高差



这里是身高最 高的妈妈的身 高一半位置

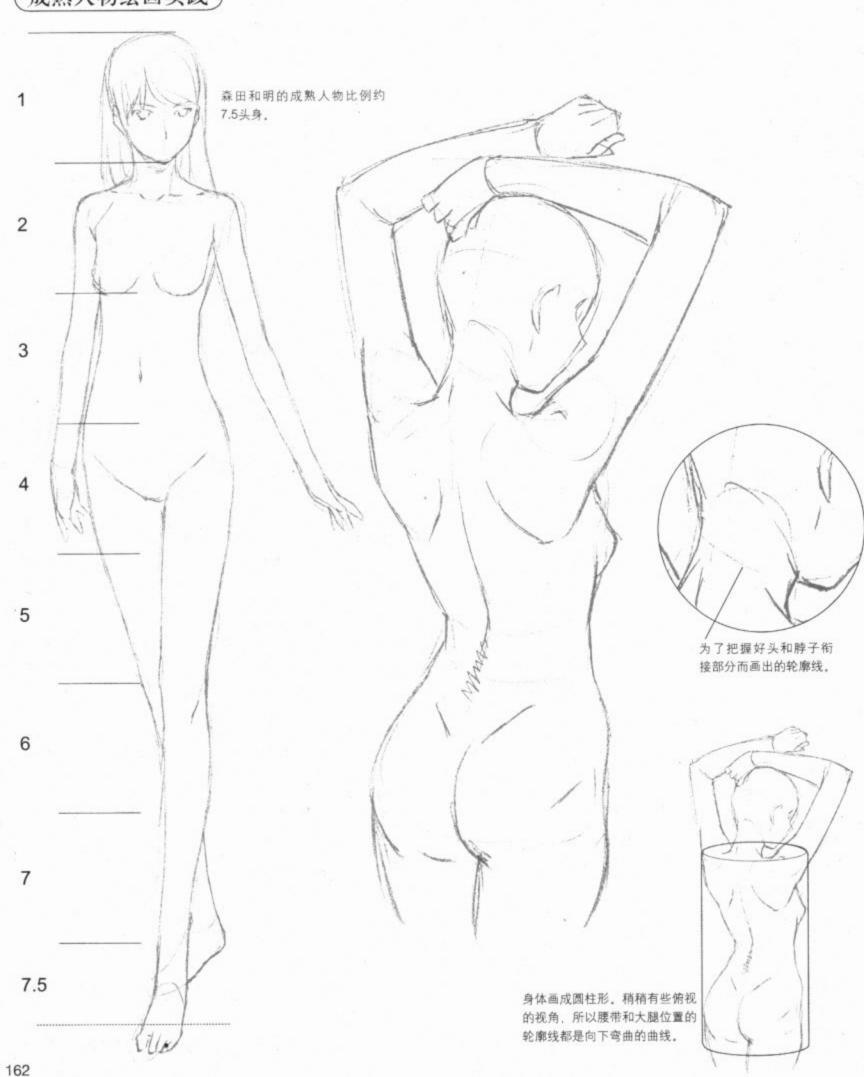
简明易懂的画出草图后确定人物的身高差。

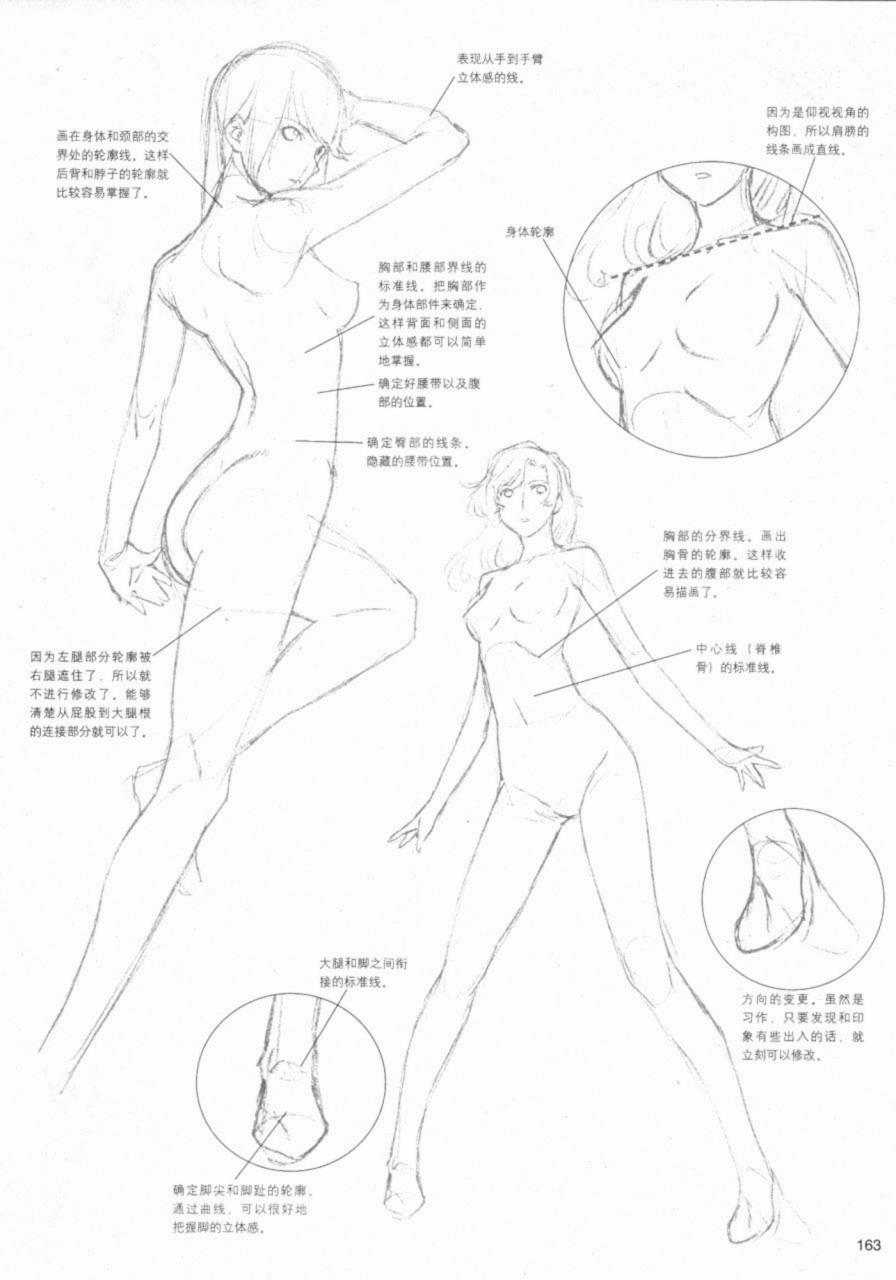


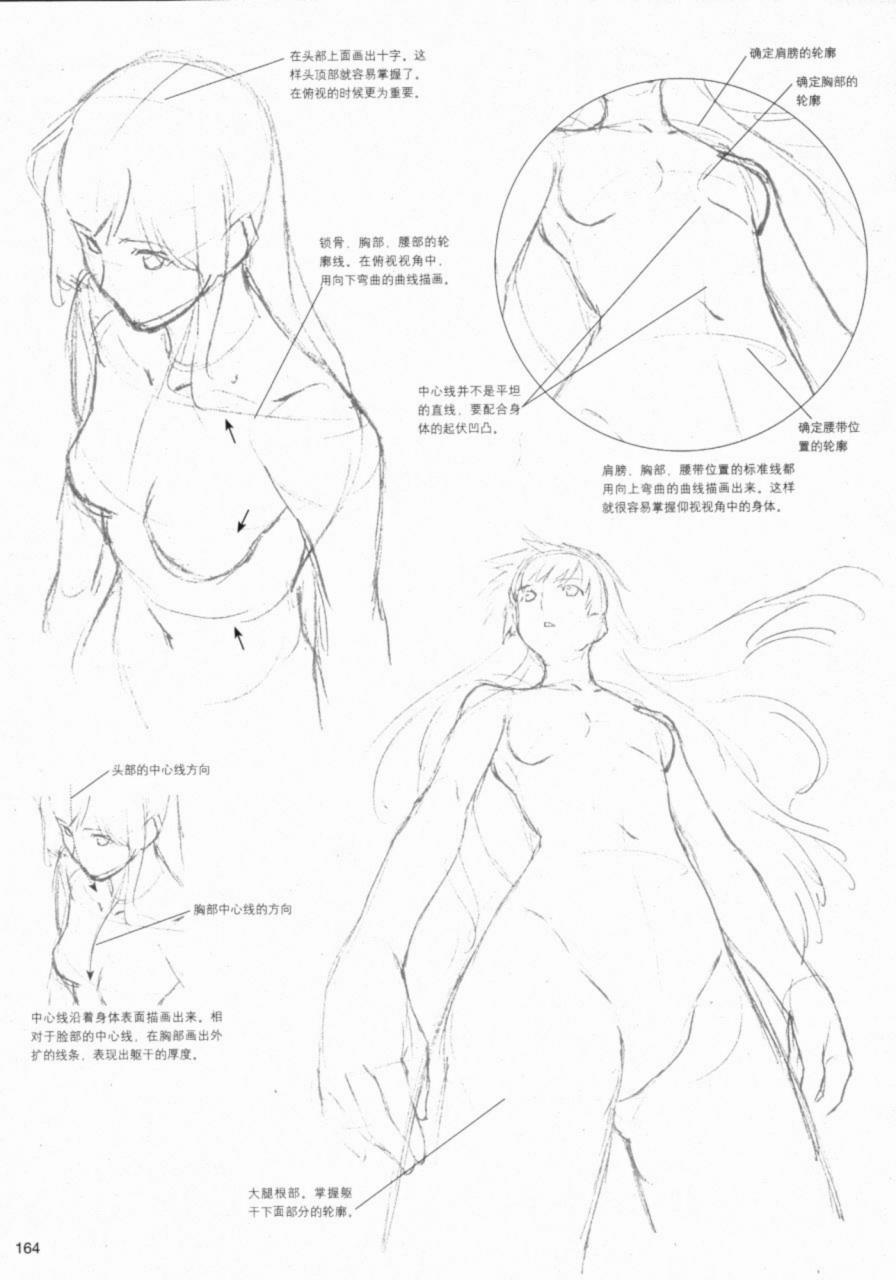
成熟人物绘画实践

成熟人物绘画实践

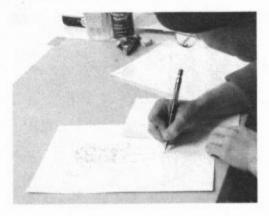
有句话叫做"8头身美人",但是也没有必要拘泥于8 头身。让我们用喜欢的成熟人物比例来进行绘画吧。







实际作画

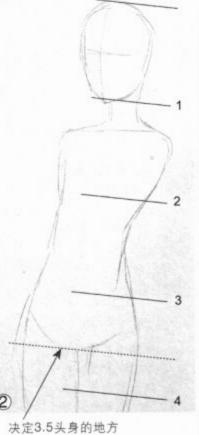




头部的轮廓用圆 框十字。



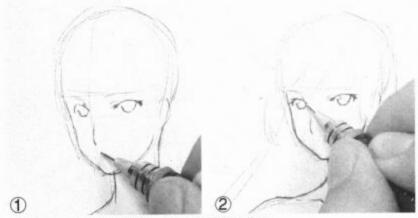
为大腿的高度。





完成全身的轮廓。

脸部细节轮廓



画出脸部五官。这步相当于确定表情感觉的草图。

调整外轮廓线

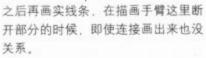


在画轮廓的时候这 里并没有连接起来。 注意实际并没有描画出来的点线轮

廓来进行描画。



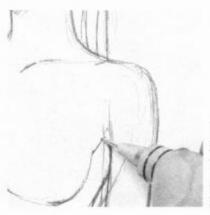
轮廓线实际上就是调整造型时 的标准线。通常确实考虑好造 型后再进行描画是很重要的。



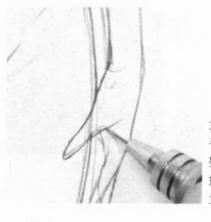
最后步骤 体现出立体感的要点



胸部下面,要画 出胸部的重量感 和存在感,



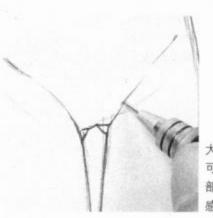
两肋下面到胸部 连接部分的肌肉。 两肋表现出立体 感,人物也会表 现出厚重感。



大拇指的根部和 手掌部分。把手 整个细节都刻画 好,就能体现出 立体感。



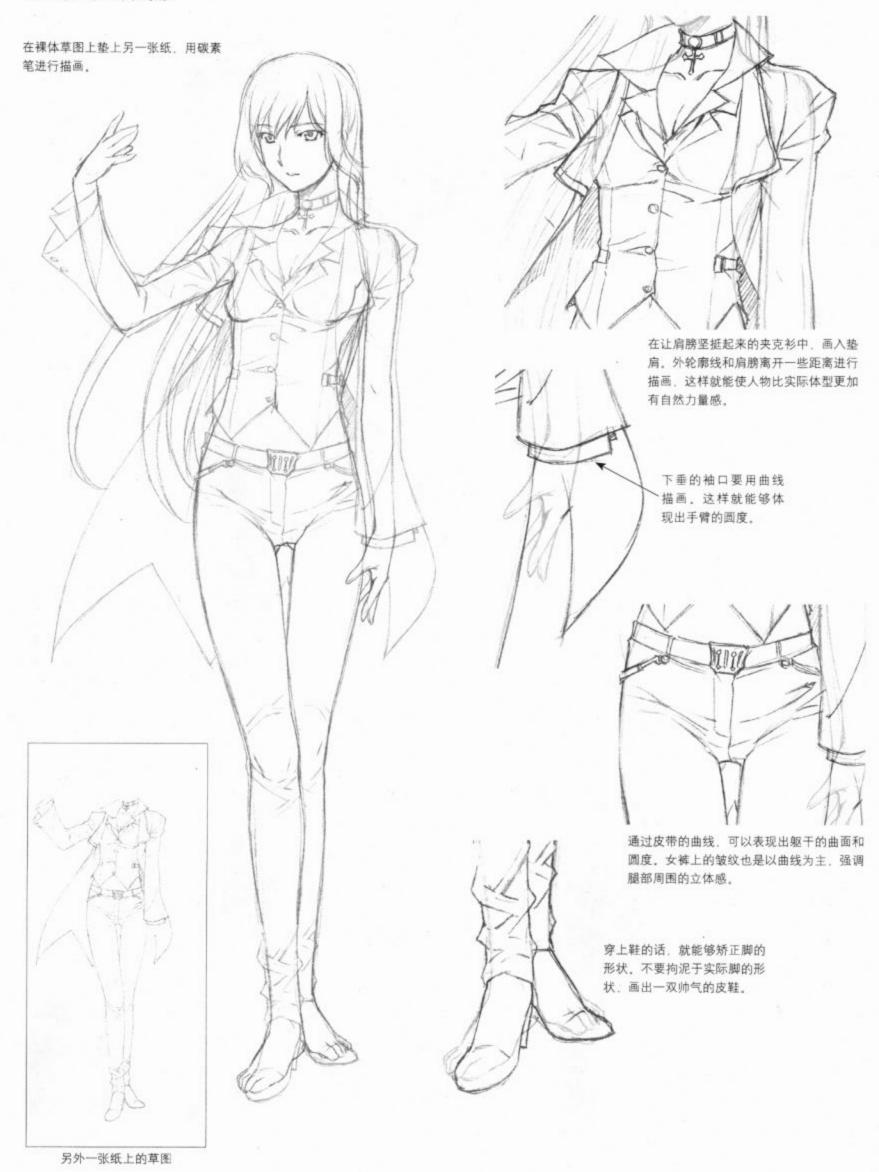
大腿内侧。强调圆柱 形身体的立体感。



大腿根的线条。 可以展现出下腹 部和腿部的立体



给人物画上演出服



色调的最后完成



画出椭圆状的光晕。这是最

简单,也是最基本的表现方

法。使用橡皮。

取代椭圆的光晕,用白色

的网点纸削成参差状。

在参差的形状基础上再贴

上一张网点纸,进行部分

的削画。

168

纸表现夹克衫, 衬衣

贴20%网点纸。

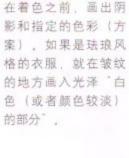
尝试着色

调整好画出阴影的部分(阴影的范围)和反光部分的形状后再进行着色,这样就能表现出像动画原画一样的色彩。

动画原画风格着色



注意着珐琅色风格 衣服的感觉, 画出 所需的线条。





肌肤阴影的部分也与指定 好的颜色相一致。在确定 颜色的时候,抓住画面的 立体感是相当重要的。



肌肤颜色 C-0% M-24% Y-25% K-0%



肌肤阴影颜色 C-2% M-47% Y-54% K-0%



强调光泽和阴影作品。调整好需要着色部分的形状。 然后再进行着色。

印刷中所用颜色的4原色为CMYK(C为绿色,M为品红、Y为黄色,K为黑色)。把2%浓度的绿色,47%浓度的品红、还有54%浓度的黄色混合起来,就是这里使用的"肌肤阴影的颜色"。

各种颜色





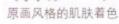
配合着夹克衫 的颜色改变头 发的颜色。

西装马甲用较浓的 颜色, 裤子的颜色 也改变成亚光泽, 加大与夹克衫之间 的对比。即使在远 处看也是很鲜明的 感觉。



用喷笔笔刷的表

现的效果。



喷彩风格的肌肤着色

光线和阴影处理方法的不同所产生的质感表现差异



珐琅色类型,强调 黑白对比。



牛仔裤或者是紧身裤 皮革类型,画出光泽 子的类型。



感,浅化边缘。



感。



布料类型。减弱光泽 橡胶裤类型。除了边 缘地方留有光泽, 剩 下的所有地方都强调 黑色对比感。

基本顺序

从大面积画,开始为成熟人物上色吧。



1 涂出肌肤



2 涂出头发和衣服



③ 在头发中加入光泽、给 嘴巴涂色。



④ 涂画瞳孔,加入光泽。画 好两腮的红晕后就完成了。

通过肌肤的着色来体现出立体感



锁骨周围和胸部

C -0% M-10% Y -19% K -0% 期快的颜色 C -1% M-30% Y -40% K -0% 普通的阴影颜色 中间色



较浓的阴影颜色 暗色



头发的发际线和下巴下面颜色 画浓来加强画面对比。强调立 体感。

混合四原色来制造色彩



明快肌肤颜色的组成

C (绿色) -0%

M (品红) -10%

Y (黄色) -19%

K (黑色) -0%



Y (黄色) M (品红) 19% 10%



注意手臂的立体感,用深浅颇色交替涂画。



Q版人物的颜色



1 给肌肤着色



2 给头发和衣服着色



3 给短裙和长筒袜着色



成熟人物的肌肤颜色

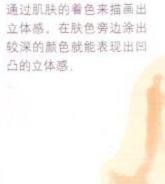


Q版人物的肌肤颜色 是中黄色,肤色较 浅。



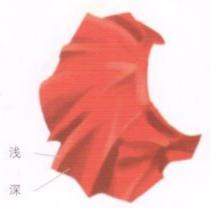
因为脸部较小, 所以就简单地涂画 成带状,

轮廓边缘的地方画浅一些就能表





涂画出衣服。衣服褶皱的线条 用大块的阴影来表现。



确定三角形的起伏,深浅颜色 交替涂画。

涂画出头发

现出立体感。



从头旋开始,放射性的进行 描画。头发要一缕一缕地进 行描画。



一缕头发加上一缕光照,在暗色 上面用亮色进行勾画,就能够表 现出立体感了。



在椭圆印象的基础上画入 白色的轮廓,最后完成。



完成后的样子。

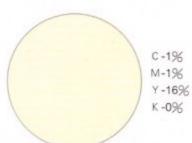
最后步骤 将边缘画亮 ~凹凸的效果~



即将完成时的样子。在此将线条的边缘画亮。 强调凹凸效果,完成作品。



用亮色来添加线条。



用约等于黄色16%,相当浅的黄色线条按照左图所示进行勾画。图示为了能便于理解,而采用了枣红色。



参考:黄色100%。 黄色16%要比这个 颜色浅将近6倍。



强调明暗之前。



用黄色16%勾画完轮廓边缘之后的效果。



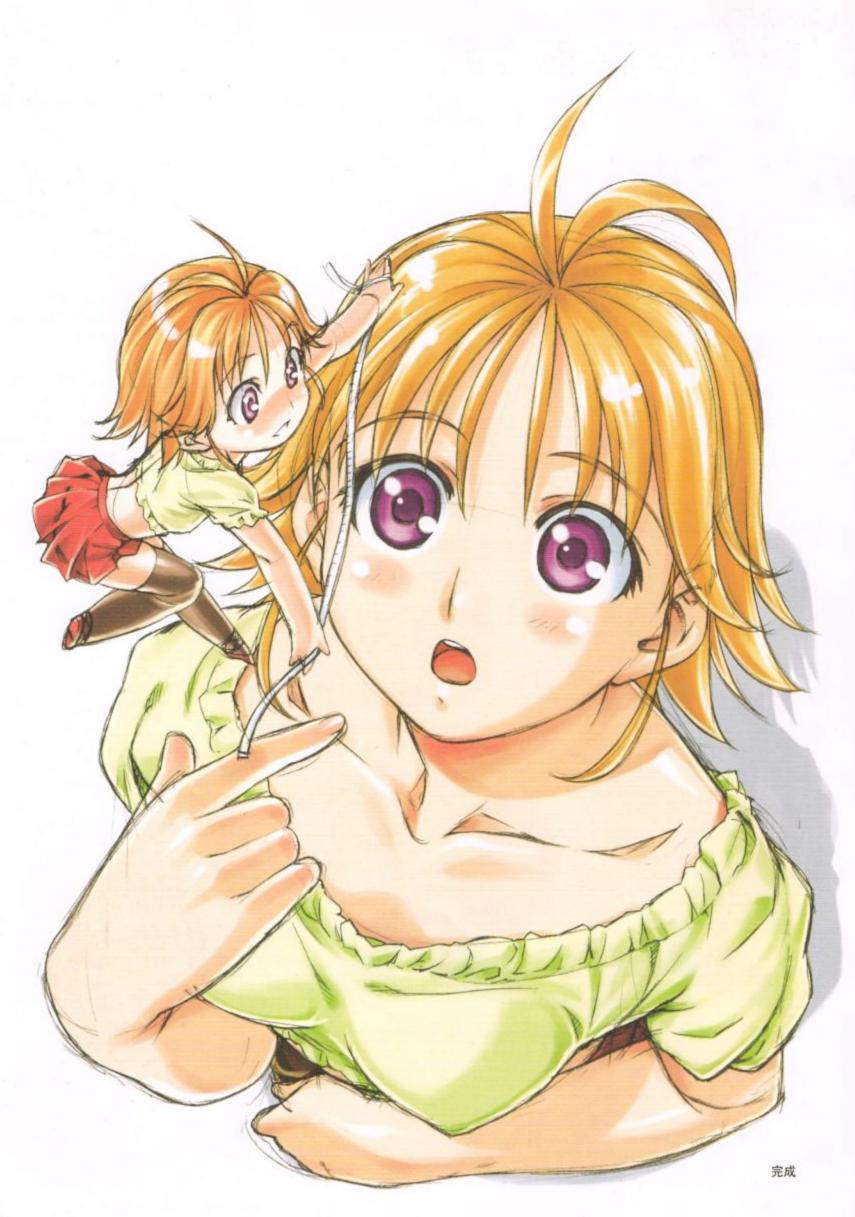
短裙和长筒袜也显得很清晰了。



因为后脑勺部分并没有添加亮色,所以在此 将发梢也勾画得亮一些。



最后再在头发和两腮添加光晕, 完成!



彩色铅笔绘画实践

运用身边的彩色铅笔着色,这就是颜色安排的第一步。让我 们来学习一下最基本的颜色涂画顺序吧。



2.涂画柔和的颜色



从黄色、茶色,浅蓝色和紫色等比较柔和的颜色开始 进行涂画。绿色,红色和黑色都是较强烈的颜色。轻 轻地薄薄地涂画,同时,在阴影部分反复涂几次稍稍 加深颜色。







为着色画出的基本草图

为了能通过色彩表现出立体感,人物的素描草图也是很重要的。要确定描画好身体后再进行深入表现。



人物位置安排的轮廓, 配合着人物裸体草图进行。



人物的服装设计





因为长裙的长度和轮廓的比例都很 难掌握,所以人物裸体草图一定要 确确实实地画好。



南瓜头和猫的项圈都在另一张纸上设计好。



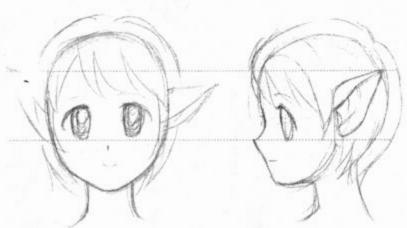
特殊人物塑造实例…兽女

在活泼的人类以外的人物设计和表现中,也可以灵活运用 头身素描和漫画素描的表现技法。



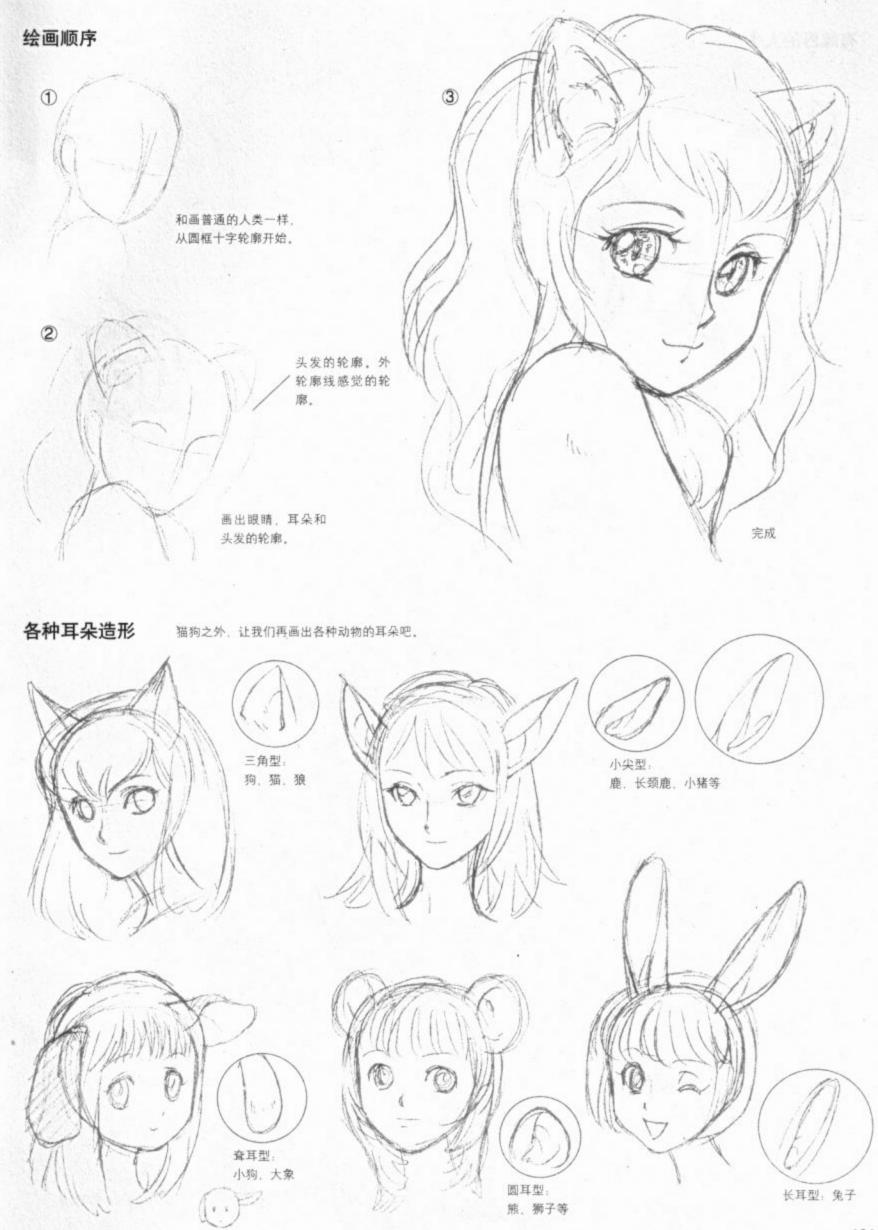


耳朵向上类型。把耳尖和耳根,正面和侧面的样子都画出来。



耳朵横向类型。和人类的耳朵位置一样。





有尾巴的人物

